



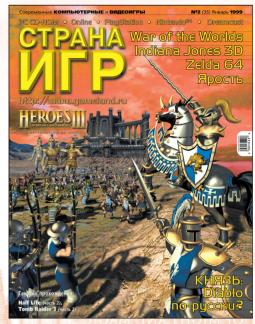




АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ "Crash Bandicoot 3" (PAL): ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс; ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов); ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная, м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западеая); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111-51-56; ТЕПЛОСТАР, тел: 237-64-12.

журнап

№2 (35) Январь 1999



http://www.gameland.ru

си представляет...

СОДЕРЖАНИЕ

Diamond Multimedia

Компьютерный клуб

Радиостанция 106.8

журнал «Хакер»

СПИСОК РЕКПАМОДАТЕПЕЙ

«1C»

Sonv

E@Shop

4-ая стр. обл.

013, 015, 017

2-ая и 3-ая стр.

обл., 027, 047

033, 035, 037

012

019

010, 011

003 Содержание 004 Новости 005 Содержание CD Dreamcast в России

РЕПОРТАЖ

КНЯЗЬ: Diablo по-русски?

014 Indiana Jones 3D 016 Heroes of Might & Magic III

НЙАПНО С Сергеем ДОПИНСКИМ

020 Игры наедине с собою 021 The Odyssey online Classic Анатомичка онлайна. Ultima Online: программы, которые терпеть не может Origin

023 **UOX3:** безопасный старт

Dune 2000

В РАЗРАБОТКЕ

Loose Cannon Conquest: Frontier Wars Starl ancer Elvsium

Hired Guns Steel Rebellion

Rally Championship 99 Chocobo Racing Sega Rally 2 War: Final Assault

War of the Worlds Jane's World War II Fighters

Gauntlet Legends

Ярость: Восстание на Кронусе Recoil

Speed Busters Blood 2: the Chosen

Expendable

Uprising 2: Lead and Destroy The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Xenogears

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

050 Half-Life часть вторая Секреты Tomb Raider 3 часть вторая

ПИСЬМА

062 Обратная связь

> «CTPAHA UCP» -ТЕПЕРЬ ДВА РАЗА В МЕСЯЦ

Уважаемые читатели СИ, проживающие за пределами Российской Федерации!

Вы можете подписаться на СИ и получать ее прямо на дом по доступной цене. Форма оплаты — любая.

Пожалуйста, присылайте свои запросы на dmitri@gameland.ru

С ПРАЗДНИЧКОМ!!!

Ушедший год оказался, наверное, самым ярким за всю историю игровой индустрии. Обилие событий, анонсов и новостей, переплетение страстей и интриг... Наконец, выход почти всего контингента давно ожидавшихся хитов. Начало новой эры в истории приставок. На таком фоне сложно рассуждать о перспективах, однако уже сейчас мы можем смело утверждать, что поток шедевров не иссякнет, информационные потоки не пересохнут, и главное, «Страна Игр» всегда будет гдето рядом. Пристально наблюдая за всеми событиями и по возможности объективно их освещая.

Удачи вам!

Добродушно настроенная РЕДАКЦИЯ



Список игр в апфавитном порядке

chacon arp b		abainom nop	/igiic
PC		War of the Worlds	032
Blood 2	042	War: Final Assault	031
Conquest: Frontier Wars	024	Князь	012
Elysium	026	Ярость	038
Expendable	043	PS .	
Gauntlet Legends	031	Chocobo Racing	030
Half-Life	050	Expendable	043
Heroes of Might & Magic III	016	Gauntlet Legends	031
Hired Guns	027	Tomb Raider 3	056
Indiana Jones 3D	014	Xenogears	049
Jane's World War II Fighters	034	N64	
Loose Cannon	024	Castelvania 64	030
Oni	028	FIFA 99	049
Rally Championship 99	028	Rogue Squadron	048
Recoil	040	DC	
Riverworld	036	Expendable	043
Sega Rally 2	041	Pen Pen Triicelon	007
Speed Busters StarLancer	025	Sega Rally 2	030
Steel Rebellion	023	Speed Busters	041
Tomb Raider 3	056	Virtua Fighter 3 tb	008
Uprising 2	044	War: Final Assault	031
oprising 2	OTH.	Wal. I Illai Assault	031

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru Сергей Амирджанов amir@gameland.ru Борис Романов borisr@gameland.ru Сергей Долинский dolser@gameland.ru а<mark>нуил Эдж e</mark>mik@gameland.ru трий Эстрин estrin@gameland.ru

ответственный редактор редактор РС редактор Видео редактор Онлайн корреспондент в США альный корреспондент технический редактор корректор

GAMELAND ONLINE

Борис Скворцов boris@gameland.ru Академик akademik@gameland.ru

ART

Серж Долгов Сергей Лянге serge@gameland.ru Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru Владислав Пискунов vlad@gameland.ru

фотографии

производство

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru Борис Скворцов boris@gameland.ru Ерванд Мовсисян

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

тел.: (095) 797-1489, 124-0402; факс: (095) 125-0211

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru Самвел Анташян samvel@gameland.ru тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

E-mail

101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652 http://www.gameland.ru magazine@gameland.ru

Тираж 60 000 экземпляров

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «**Страну Игр**» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

publisher

phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

3DFX - SEGA - SONY U GPYTUE HOBOCTU...



PEÑTUHCU NCP

Америка РС

û 1.Barbie Riding Club

	Û	2.Deer Hunter II 3-	D G	T Interactive
				Microsoft
	0	4.Barbie Photo De	sidner	Mattel
8		-		Widte
	1 5.Barbie Nail Designer		Mattel	
8	\Rightarrow	6.Half-Life	Cenda	nt Software
	0	7.Lego Island	Lernir	ng Company
	0	8.Wheel of Fortun	e	
			Hasbro	Interactive
	Û	9.Microsoft Comba	at	Microsoft
		riigite siintalatei		
	Ú	10.Frogger	Hasbro	o Interactive

Самые популярные видеоигры Америки

1.Legend of Zelda	Nintendo	N64
⇒ 2.WCW vs. NWO	Thq Inc.	N64
3.Tomb Raider III	Eidos	PS
O 4.Crash Bandicoot 3	Sony	PS
	Konami	PS
O 6.NBA Life'99	EA	PS
7.Twisted Metal 3	Sony	PS
O 8.Knockout Kings	EA	PS
	Nintendo	GB
	Nintendo	GB

Англия все форматы

все форматы			
O 1.Legend of Zelda	Nintendo	N64	
	EA	PS	
♣ 3.Tomb Raider III	Eidos	PS	
O 4.Crash Bandicoot 3	Sony	PS	
O 5.Brian Lara Cricket	Codemaste	er PS	
	Sony	PS	
7.Abe's Exoddus	GT	PS	
⇒ 8.TOCA 2 Touring Cars			
	Codemaste	er PS	
₱ 9.Tekken 3	Sony	PS	
⇒ 10.Small Soldiers	EA	PS	

тот выпуск новостей является во многом особенным.

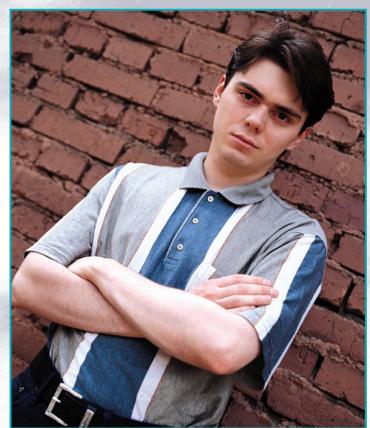
Во-первых, он является последним в 1998 году, а, во-вторых, именно в нем мы решили подвести предварительную черту под деятельностью тех компаний, которые за прошедший год сумели привлечь к себе наибольшее внимание со стороны мировой прессы. И только после этих двух небольших аналитических статей мы вкратце расскажем обо всех остальных событиях, которые произошли в течение последних двух недель. Благо их было не так уж и много. Итак, начнем.

3Dfx vs. Весь мир: вморой раунд Скажем честно. В последнее время дела у нынеш-

него лидера среди производителей акселераторов для PC, компании 3Dfx, шли не так хорошо, как хотелось бы. Сначала ей был закрыт доступ на рынок приставок и игровых автоматов денежным мешком под именем NEC, затем ей на пятки стала наступать компания Nvidia со своей картой Riva TNT, которая быстро начала набирать себе очки и постепенно превратилась в новую «волшебную железку» для большинства передовых игроков, в то же самое время могущественная компания Microsoft со своим послепним Direct X'ом сумела пресечь все попытки 3Dfx сделать из своего Glide'а неписаный стандарт, а тут еще и внезап-но объявленный чип Voodoo 3 оказался на поверку совсем не таким, каким его рисовало наше воображение. В результате всего этого его аноно был встречен в штыки как международной прессой, так и многочисленными разработчиками, и, соответственно, он не принес компании практически никаких политических дивидендов. Кроме всего вышеперечисленного, в 1998 году у 3Dfx возникли и внутренние проблемы, связа затовариванием в розничной сети ее продукции - первой и второй моделей Voodoo, которые долгое время конкурировали сами с собой. После этого данная компания провела относительно неудачный выпуск карты Banshee, которая опять не смогла оправдать возложенных на нее надежд. А тем временем на голову всех участников рынка свалился закономерный кризис перепроизводства, вызвавший резкое падение цен на все модели акселераторов. Он не только смог сильнейшим образом ударить по прибылям всех работающих на этом рынке компаний, но и заметно сократил время активной жизни всего спектра их продукции. В результате этого всего через два-три месяца после начала продаж той же Banshee ee розничные цены успели опуститься ниже критической отметки в 100 американских долларов. И это не могло не обеспокоить ее непосредственного разработчика, который начал активные поиски выхода из сложившейся сиции. Трезво оценив возникшую ситуацию, 3Dfx решила активно пробиваться на новый для себя рынок - рынок готовых компьютеров, на ко тором до последнего времени привычные нам е акселераторы так и не смогли прижиться. Однако крупнейшие американские производители, такие как Gateway, Dell и т.д., всерьез 3Dfx не воспринимали. И поэтому, в свеисленных событий, еще нед зад мы были почти уверены, что время 3Dfx уже прошло... И тут, как гром среди ясного неба, сообщение

И тут, как гром среди ясного неба, сообщение: компания 3Dfx покупает «ведущего производителя мультимедийной продукции» (дословный перевод с английского) компании STB Systems, Inc. Что это означает? Да то, что 3Dfx теперь выделита себя из ряда обычных разработчиков, лицензирующего свои технологии третьим компаниям, и стала производителем своих собственных акселераторов. И что тут началось! Компании Diamond и Creative, оказавшиеся теперь лишенными возможности продавать свои версии плат на базе Voodoo 3, моментально заявили о переориентации своих усилий на раскрутку плат от Nvidia. Сама же Nvidia, а также NEC, от всей души поблагодарили 3Dfx за такое мудрое решение, которое теперь, вроде бы, намного упрощает им жизнь. Акционеры 3Dfx в массовом порядке начали избавляться от своих акций, и все вдруг заговорили о том, что эта компания погубила сама себя

Однако я бы поостерегся пока от таких резких высказываний, так как за всей этой неразберихой в действиях 3Dfx уже сегодня явно просматривается достаточно продуманный план. Эта компания не без оснований полагает, что ее торговые марки Voodoo и 3Dfx сегодня так хорошо раскручены, что покупателям будет, в общем-то, все равно, какую «вуду» себе покупать. Да, действительно, теперь против продукции этой компании будут брошены практически все силы в ин-



Bыписка из личного дела: «Б.Романов. Год рождения: 1974. Геймер-смаж: 11 лем. Освоенные платформы: Yamaha MSX, РС, Nb4, 3D0, PSX, Sega Saturn, SNes, Atari, etc. Мечта: Свободные полеты в играх. Любимые игры: Nights. Последний фаворит: Zelda

дустрии, a Diamond и Creative из бывших союзников теперь превратились для 3Dfx в настоящих врагов. Но хватит ли этого для того, чтобы действительно сместить с лидирующей позиции компанию, которая до последнего времени продавала в пять раз больше своих акселераторов, чем ее ближайшие конкуренты? Боюсь, что нет. Кроме этого, получив в свою собственность обросшую полезными связями с производителями компью теров компанию STB, 3Dfx теперь получила свой первый реальный шанс прорваться на новый для себя рынок и тем самым получить гигантское преимущество перед всеми своими конкурентами. Одним словом, все, что теперь нужно этой компании, так это поступление в печать примерно такого заявления: «Компания Gateway приняла решение комплектовать свои компьютеры ви деокартами производства компании STB Systems на базе технологии Voodoo 3». И если подобное заявление в ближайшие полгола полалет в печать, то можно будет вновь говорить о том, что позиции 3Dfx остались незыблемыми. И даже если такого заявления не последует, то польза от слияния с STB все равно найдется, так как впервые в своей жизни компания 3Dfx получит возможность непосредственно влиять на розничные цены своей продукции, что положительным образом скажется на ее финансовых результатах. Так что теперь нам остается лишь наблюдать за тем, как будут развиваться дальнейшие события, чтобы уже окончательно понять, куда движется нынешний лидер разработчиков трехмерных акселераторов для РС. Но к этому вопросу мы еще вернемся через пару недель, а пока я предлагаю вам взглянуть еще на одну схватку. Встречайте

Sega vs. Sony: Bmopoū payng

20 декабря компания Sega представила в Японии свой последний проект для Dreamcast, революционную RPG нового поколения Shenmue. И пока все журналисты отходили от шока, вызванного амбициозностью этого проекта (о котором вы узнаете побольше в следующем выпуске нашего журнала), мы решили провести небольшой анализ того, что на самом деле произошло на той зпополучной презентации. А случилось на ней следующее: показав всему миру эту игру, Sega привела в действие заключительный пункт из своего плана по нивелированию всех завоеваний случае его успеха, сможет сильно испортить жизнь еще так и не объявленной приставке

PlayStation 2. И на эту мысль нас навели совсем не какие-то беспочвенные размышления, а голые факты, которые сегодня чудесным образом сложились в общую картину происходящего. Итак, смотрите.

То, с каким несвойственным ей умением Sega смогла воплотить в жизнь первый пункт своего плана, а именно разработку сверхмощной и одновременно сверх простой для программирования платформы, мы уже все прекрасно увидели. Но, кроме всего прочего, создав Dreamcast таким, какой он есть, Sega не оставила Sony никакого другого выбора, кроме как пойти на определенный риск и попытаться построить свою PlayStation 2 на абсолютно новых и не проверенных временем технологиях. Более того, даже если те принципы, на которых будет построена PS2 (по слухам, она будет разгонять не привычные нам полигоны, а так называемые NURBS) и докажут свою состоятельность (а все к этому и идет. только не так скоро, как этого хотелось бы Sony) разработка для нее игр будет требовать значительно больших умений, ресурсов и времени. В результате, PlayStation 2 может очень легко не «попасть в струю» и оказаться в той же позиции, в которой оказалась, скажем, Nintendo 64 по сравнению с PlayStation. Тем не менее, просто надеяться на такое стечение обстоятельств было бы со стороны Sega величайшей глупостью, и поэтому одновременно с началом разработки DC эта компания начала приводить в действие и другие пункты своего грандиозного плана. Для начала она с успехом перевела вместе с собой на новую платформу все те компании, которые помогли ей в свое время закрепиться на японском рынке. В результате этого на сегодняшний день Sega идеальным образом смогла избежать разочарования в себе своих фанатов, чего ранее она не смогла добиться при переходе от MegaDrive к Saturn'y, и чего не смогла добиться та же Nintendo, потерявшая перед выпуском своей новой консоли поддержку Square и Capcom. Более того, в течение первых месяцев жизни Dreamcast'a Sega даже и не будет пытаться прив лечь к себе новых почитателей и сконцентрирует все свои усилия на удовлетворении потребностей тех нескольких миллионов игроков, которые ранее обеспечили Sega уверенное второе место в 32-битной гонке (и первое место в 16-ти битной гонке, если таковые еще и остались). Напомним, что именно такая маркетинговая политика позволила Nintendo в свое время занять внушитель ную долю американского рынка приставок со

своей N64, и именно благодаря такому подходу к делу Sega (в Японии) и Nintendo (в Америке) смогли в разное время избежать прямой конфронтации с гораздо более мощной Sony и занять на соответствующих рынках свою собственную нишу. Тем не менее, как бы ни надеялась на то Sony, Sega в этот раз не намерена ограничиваться возвращением себе своих собственных почитателей. Как это ни цинично звучит, но данная ащением себе своих собственных покомпания на плечах своих фанатов сегодня просто строит базу для дальнейшего наступления на действительно массовый рынок. И для этого, еще в 1996 году, она начала приводить в действие третий пункт своего плана. Поставив жирный крест на будущем Сатурна, Sega бросила все свои силы на уничтожение своего главного конкурента на рынке игровых автоматов, компании Namco, которая, по совместительству, также являлась одной из главных опор благополучия PlayStation. Вооружившись сверхмощной «третьей моделью» игровых автоматов, аналога которой так до сих пор никто и не сделал, Sega начала с парадок сальной методичностью выталкивать Namco из сообщества лидеров в стан аутсайдеров. Отслеживая каждый шаг своего конкурента и просто заваливая рынок всевозможными продуктами. уже к середине этого года Sega смогла добиться своей цели. Тот рынок, который эти две компа-нии ранее делили примерно пополам, сегодня практически полностью принадлежит Sega, а на вопрос, что может перевести Namco с игровых автоматов на PlavStation 2 (Namco в этом году удалось выпустить аж целых 2 хита - фактически провалившийся Soul Calibur и практически непереводимый на приставки Time Crisis 2), ответа сегодня просто нет. Последним же ударом по благополучию Namco стал анонс платформы Naomi, поддерживать которую сегодня кинулись все те компании, которые ранее лицензировали у Namco ее совместимую с PlayStation System 11 и 12. В результате перед этой компанией сегодня стоит труднейший выбор: либо ждать, когда Sony закончит разработку PlayStation 2 и еще более ус ложнить себе тем самым жизнь на рынке игровых автоматов (пустующее место Namco сегодня стремится занять буквально каждый, начиная от Сарсот и заканчивая Konami) или все-таки сдаться на милость победителю и тем самым гарантировать себе безбедное существование еще на пару-тройку лет. С другой стороны, эта компания может легко смириться со своим нынешним положением и частично свернуть свою активность на рынке игровых автоматов и, опять же, с нетерпением ждать выхода PlayStation 2. Однако, что бы она теперь ни решила, общей картины это, к сожалению, не изменит.

Но на «убийстве» Namco подрывная деятельность Sega не закончилась. В частности, гениальная спелка с Сарсот подарила ей не только мошного союзника, но и выход на ее платформе продол жения самой популярной игры этого года на PlayStation, второго Resident Evil'a. Покупка ею лвух японских компаний - ASCII и Camelot - лишила Sony возможности увидеть на своих платформах продолжение еще целых двух хитов - Derby Stallion и Hot Shots Golf, чьи продажи на PlayStation перешагнули рубеж в полтора мил-лиона экземпляров (такого гигантского тиража, кроме них смогли побиться еще только 3 игры названный Resident Evil 2, Final Fantasy 7 и Gran Turismo). Покупка же американским отделе нием Sega команды разработчиков Visual Concepts (бывших разработчиков различных спортивных игр для EA) лишила Sony преимущества перед Sega в разработке спортивных игр, рассчитанных на американскую аудиторию. В свою очередь, приобретение европейским отделением Sega команды Adeline Software и подписание эксклюзивного договора с разработчиками F1 от Psygnosis (самой популярной европейской игры для PlayStation за всю ее историю), командой Bizzare Creations, создала мощнейший противовес европейскому отделению SCE и отняла у испытывающего трудности Psygnosis одного из самых его талантливых разработчиков. И вот мы. наконец-то, вернулись к тому, с чего начали. 20 декабря компания Sega представила в Японии свой последний проект для Dreamcast, революционную RPG нового поколения Shenmue, и, тем самым, привела в действие заключительный пункт своего плана по созданию реального противо веса Sony на рынке игровых приставок. На разработку и раскрутку этого проекта Sega демонстративно не жалеет денег, а для его претворения в жизнь эта компания бросила всех своих лучших разработчиков. Именно ей отводится главное место в списке заявленных на этот год игр, и именно с ней она будет, как в ее рекламе, пытаться поставить крест на современном жанре

Flight Simulator Microsoft ₱ 5.South Park Screensaver Teslar

O 6.Lego Creator Hasbro Interactive O 7.Gangsters Eidos

1 8.Colin McRae Rally Codemaster 1 9.Titanic — Adventure

Europress

1 10.Microsoft Flight Simulator Microsoft

out of Time

Япония все форматы

(0	1.Super Robot War F	Banpresto	PS
i i	Û	2.R4 (Ridge Racer Type 4)	Namco	PS
(0	3.Pikachu Genki Dechu	Nintendo	N64
(0	4.Sound Novel — Evolution 2	ChunSoft	PS
	Û	5.Legend of Zelda	Nintendo	N64
,				GB
(0	7.Bomberman	Hudson	PS
(0	8.Legend of Zelda DX	Nintendo	GB
ı	\Rightarrow	9.Simple 1500 Series		

Комментарий

- к обозначениям:
- повышение позиции;

vol.1 The Mahjong Culture

110.Banjo and Kazooje Nintendo N64

- без изменений:
- □ понижение позиции.

биться того, чего она так хочет, то этот крест можно будет поставить и на лидерской позиции той компании, с именем которой и ассоциируются сегодня эти три магические буквы. А если поставить крест на лидерстве Square... В общем, даль ше можете додумать все сами. И если вы считае те, что этот план неосуществим, то мне придется вас огорчить. Ведь именно используя точно такую же тактику, эта компания своими Sonic'ами и Virtua Fighter ами сумела в начале 90-х годов пробиться в лидеры как на рынке приставок, так и на рынке игровых автоматов, подвинув с этого места горазло более мошную Nintendo и горазло более уважаемый Сарсот. Нам же осталось лишь посмотреть на то, сможет ли эта компания проделать подобный трюк в третий раз. А тем време

Square объявила о начале равомы с PlavStation 21

Которая, по их сведениям, поступит в продаж зимой 1999 года, то есть примерно через год. И, естественно, в этом политическом заявлении для прессы она отмела все по елиного преплоложения о том, что Square когда-нибудь теперь поки нет платформы от Sony. В общем, ничего сногсшибательного не случилось, и мы были бы боль ше удивлены, если бы Square заявила об обратном. Ведь то, как приятно быть лидирующим производителем игр для одного формата, до связи с Sony Square даже и не знала. А вот теперь она стала почти что как Nintendo или Sega, и расставаться с этим статусом больше не желает. Таким образом, остается лишь догадываться, с какой именно игрой Square начнет свою жизнь на этой новой платформе. А тем временем, по сообще ниям европейской индустриальной газеты МСV, компания Square, наконец-то, решилась обосно ваться и в старушке Европе, в которой до последнего момента она вообще не была представлена как издательство. Для этих целей данная компа ния, по слухам, решила открыть свое представи тельство в Англии, которое будет возглавлено од ним из бывших руководителей компании Fox Interactive. И, наконец, последней новостью уходяшего года стало сообщение о том, что корпора

Mattel приобрела компанию The Learning Company

Сумма этой сделки, которая превратила Mattel в ведущего производителя мультимедийной продукции в мире, а также во владельца таких торговых марок, как Myst, Riven, Warlords и Prince of Percia. Тем не менее, нал этой спелкой пока висит угроза ее отмены, так как многие акционеры TLC остались недовольны таким поворотом событий. Более того, они уже успели подать на руковод ство своей компании в суд, надеясь тем самым испортить неугодные им планы по слиянию этих усилия окажутся тщетными, и производитель кукол Barbie все-таки сможет превратиться в того, кем он теперь так захотел стать. На этом сообщеческими новостями и перейти к освещению со-

ация GT Interactive Software объявисание нового договора с кома дой Epic MegaGames, в соответствии с кото рым ей достались все права на издание и распространение по всему миру трех следую щих игр от этой команды: продолжения которое сегодня разрабатывается в недрах Legend на абсолютно новом д первого прямого конкурента Quake III Arena, аналогичной ей игры Unreal Tournament от самой Еріс, и набора дополнительных уров ней к Unreal, получи вшего название Unreal Level Pak, также от команды Legend Entertainment. И если дата выхода Unreal II пока не ясна, то выход двух других игр из ен уже на весну 1999 года. этой серий намечен уже на весну 1999 года. Кроме этого, GT Interactive объявила о том, что она также получила право использ лвижок от Unreal II в своих собственных, неных пока проектах.

Но на этом новости из стана GT не заканчи ваются. Так, всего лишь через пару дней пос-ле вышеописанного анонса, компания GT Interactive официально объя двух проектов от команды Collective: Aeon Flux и Star Trek: Deep Space Nine, котор разрабатываются на движке от Unreal, K coению, даты выхода этих двух проектов GT так и не сообщила.

нец. компания GT Interactive Software объявила о покупке команды разработчи-POR Reflections чью игру Driver для PlayStation и PC это издательство намерено выпустить уже весной этого года.

Компания Westwood официально анонсиро вала выход летом 1999 года ролевой игры Swords & Sorcery: Come Devils, Come от команды разработчиков Heuristic Park, работающей под руковод ством дизайнера D. Bradley. Если вы еще помните, первоначально эту игру должна была выпустить купленная Electronic Arts

Издательство Take Two объявило о том, что оно подписало договор с чешской командой Illusion Softworks, в соответствии с которым ему достались все права на издание после дующих четырех игр от этой компании. Первым же их совместным проектом станет выпуск многообещающей игры 'Hidden and Dangerous' для персонального компьютера. Кстати говоря, тот же самый договор уже се-

агает выпуск как прод ния этой игры, так и ее перевода на игровую

Команда разработчиков Aztech объявила что она подписала договор с компанией полнительных уровней для ее игры Shogo. Этот продукт, получивший на американском рынке название Shogo: Legacy of the Fallen, поступит в продажу в апреле 1999 года.

Американское издательство Midway анонсировало на платформу Nintendo 64 новую аркадную гонку California Speed. Эта игр чально созданная для игровых автома тов принадлежащей Midway компанией Atari Games, появится в продаже в марте 1999 года. Кроме этого, данное издательство ило о выходе в то же самое время игры Rampage 2: Universal Tour для платформ Nintendo 64 и PlayStation, а также о переносе даты выхода своей игры Jackie Chan Stuntmaster для PlayStation на лето 1999 го-

Японское издательство Сарсот окончатель но определилось с датой выхода своего первого проекта для Dreamcast, революционной трехмерной драки Powerstone. Эта игра, которая первоначально была разработана для платформы Naomi, уже сегодня поступила в залы игровых автоматов Японии и Северной Америки, а 25 февраля, с некоторыми дополнениями и поддержкой исполья VMS, поступит в продажу и на новую платформу от Sega. Кстати говоря, одно с этой игрой в Японии поступят в продажу еще три интересных проекта для DC: RPG Climax Landers ot Sega, M Real Sound (с демоверсией D2) от WARP и первая игра от Konami для DC, диджейский симулятор Pop'n'Music. Ну, раз уж мы здесь ли о датах выхода, то тить, что уже четвертого марта 1999 года на эту систему выйдут еще три достаточно пер-спективных проекта: популярная в Японии прака Psychic Force 2012 от Taito, симулятор высшего пилотажа Aero Dancing от Sega и классическая головоломка Puyo Puyoon от

Американское отделение Sony Computer Entertainment объявило о том, что оно пла нирует выпустить весной этого года пер на английский язык популярной RPG от своей материнской компании Legend of Legaia. Эта игра, тираж которой в Японии уже достиг 400 000 экземпляров, была разработана командой Media Vision, прославив шейся ранее своей ролевой игрой Wild Arms

Японское издательство Копаті объявило о том, что оно планирует выпустить свою первую игру в жанре интерактив многообещающий проект Silent Hill для PlayStation, уже 25 февраля 1999 года. К ра-дости Копатіі, этот проект уже успели окресуспели окрес-ного Resident тить первым убийцей легендарного Resident Evil. С другой стороны, этому издательству пришлось прекратить разработку своей иключенческой игры Survivor: Day One для платформы Nintendo 64 и распустить команду ее разработчиков, которые не смогли справиться с поставленной перед ними зада-

Японское издательство Hudson официально вало свой новый проект для платформы Nintendo 64 - вторую часть своего популярного продукта Вот должна будет поступить в продажу в апреле этого года в Японии и в третьем квартале 1999 года во всех остальных странах. Кроме этого, уже само издательство Nintendo объяэтого, уже само издательство Nintendo объявило о том, что ее первый совместный проект с Hudson, интересная игрушка Mario Party, поступит в продажу за пределами Японии уже восьмого февраля этого года.

Источники, близкие к компании Psygnosis, сообщили американским журналистам, что эта компания, наконец-то, прис работке третьей части своей са иступила к размой серии гонок Wipeout. Этот проект, который сегодня проходит под рабочим названием Wipeout 3, поступит в продажу осенью 1999 года эксклюзивно для платфо PlayStation. Кроме этого, уже из офиці ных источников стало известно, что эта компания готовится выпустить двенадцатого марта на PlayStation свой новый классич кий шутер, аналогичный Einhander от Square, проект Retro Force.

Игровое отделение японской компании Panasonic, ранее работавшее над проекта для так и не родившейся приставки М2. объявило о том, что оно планирует начать их пе-ревод на платформу Dreamcast. Их первый проект, который будет выпущен для этой ки летом 1999 года, получил название Web Mystery. Более о нем пока ничего не

Японское отделение Sega объявило о выпуске в начале 1999 года еще одной пока безы-мянной игры для Dreamcast, разработкой которой сегодня занимается компания Pulse Interactive, специализирующаяся на создании сетевых игр.

CU-News

Сергей **АМИРДЖАНОВ** (amir@gameland.ru)

:OTBETCTBEHHOE ANUO :-)

содержание CD

Sid Meiers Alpha Centauri

Жанр: пошаговая стратегия Излатель: Electronic Arts Разработчик: Firaxis Games Требования к компьютеру: Pentium 133, 16

Бывает, что демо-версии долгожданных игр выходят неожиданно и в буквальном смысле сваливаются на вас, как снег на голову. Немедленно ломается график, отменяются все встречи, жизнь буквально замирает и сердце быстро-быстро бьется, когда вы вбегаете на порог дома и, не снимая пальто, прямо в сапожищах бежите к мирно стоящему в уголке компьютеру. Неужели такое с вами никогда не случалось?

Мы ждали новую Civilization от великого Сида Мейера с незапамятных времен и с жадностью поглощали всякую информацию, проникающую из-за дверей odbuca Firaxis. Читали и брали интервью, рылись в подробностях. И, признаться, даже не надеялись вскоре увидеть это на соседнем компьютере. И вот - неожиданность. До выхода игры осталось еще почти два месяца, а новогодний сюрприз уже здесь. Вот, пожалуйста! Демоверсия Alpha Centauri. Сто ходов бесконечного счастья, развитие научного древа до пятого уровня, открытый выбор между всеми фракциями, бесконечное разнообразие даже зачатков разви-

тия цивилизации. Дерзайте. И ждите полной версии к началу февраля.

Redline

Жанр: гонка Издатель: Electronic Arts Разработчик: Accolade

бования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Уже давно Acclade потчует нас скриншотами и заманчивыми пресс-релизами об «одной из самых революционных гонок за всю историю компьютерных игр». И вот. наконец. появилась возможность увидеть ее воочию. Конечно, никакой революцией, как и следовало ожидать, здесь не пахнет. Но это не значит, что игра не стоит того, чтобы к ней внимательно присмотреться. Вы увидите, что она отнюдь не бездарна.

Myth II: Soulbrighter

Жанр: Стратегия Разработчик: Bungie

ния к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Первая часть Myth всего год назад перекроила наши понятия о стратегических играх, по-настоящему ввела в обиход термин трехмерной страте-

гии. И вот, спустя столь короткий промежуток времени, Bungie вновь одаривает нас одноименным произведением. Но только второй его частью с маленькой расшифровкой. Сразу можно сказать, что игра на этот раз делалась в расчете на фанатов, ведь никаких серьезных нововведений в игровой процесс разработчики на сей раз не внесли. Увеличилась сложность миссий, появились новые юниты и совершенно необычные карты, но суть игры осталась прежней, камера висит над головами воинов в том же положении, что и раньше... Мы ожидали большего. Прежде чем бе-. жать за полной версией, проверьте «на вкус» демо-версию. Если понравится - можете смело по-

Speed Busters

Жанр: гонка Излатель: UbiSoft Разработчик: Ubisoft

. бования к компьютеру: Pentium 166, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Необыкновенную гонку сделала компания UbiSoft. Вроде бы все в ней обыденно и даже занудно. Но это только на первый взгляд. На самом деле вся игра - один большой прикол, кубышка со смехом. Типичная пародия на американский образ жизни, при этом необычайно саркастическая и вызывающая серьезные приступы хохота. На

каждой трассе есть свои моменты. По Голливуду носятся динозавры, а пешеходный переход регулирует натуральный такой Кинг Конг. В каналах водятся акулы, а в Мексике трассы проложены прямо по храмам майя. При этом не стоит забывать о соперниках и регулярно толкать их на всяческие неприятности. Несмотря на кое-какие недостатки, эта игра поможет вам очень неплохо провести вечерок-другой.

Также на нашем демо-диске вы найдете: Settlers III от BlueByte. Chaos Gate от Mindscape, Earth 2150 or Topware, Tonic Trouble от UbiSoft, и Gangsters от Eidos.

Патчи: Fallout 2 1.02, Falcon 4 1.03, Grim Fandango 1.01, Populous: In The Beginning 1.01, RailRoad Tycoon 2 1.03.

Также на диске вы найдете массу трейнеров и взломщиков к известным иг-

Специальный бонус!!! Только у нас -Wallpaper для вашего экрана из самых ожидаемых игр: Heroes of Might & Magic III: Restoration of Erathia и Civilization: Call to Power!

005

http://www.gameland.ru

1999 **SHBAPP** N. (34) 1

ПЕРВЫЙ DREAMCAST В РОССИИ



ожление новой игровой платформы — событие чрезвычайно яркое, по масштабам своим несопоставимое с выпуском какого-нибудь нового чипсета или 3D-карты.

Индустрия видеоигр во всем мире развита много лучше, чем мир игр компьютерных, игр на РС. Именно в нее направляются практически все средства крупнейших издателей, ведущих жестокую борьбу за право первенства. В то время как для ведущих хитов у Nintendo, Square или Namco бюлжет в 10-15 миллионов полларов (это без учета рекламы, на которую уходит еще примерно столько же) считается затели у игр на РС фиксируются на высотах поскромнее (рекорд на сегодня у Wing Commander IV: Price of Freedom — \$12 млн.) Они, как правило, составляют для хита первой величины, такого как Diablo, SiN или Quake,

После четырехлетнего господства «серого кардинала» PlayStation, столь же отзывчивого и доброго, как Великая Инквизиция, это сработало. Все шло к тому, что первый миллион приставок разлетится еще к концу года, настолько Sega наэлектризовала обстановку. Однако планы оказались нарушены сдвинувшимися производственными гра-



«Потому что без

сюды»- печальные

Будут услышаны

счастливыми

песенки владельцев

вечно тормозящих РС

овладамелями Dreamcast

Videologic nompygunucь

сегодня 3D-nogcucmemy

еще не скоро. NEC и

на славу и создали

самую мощную на

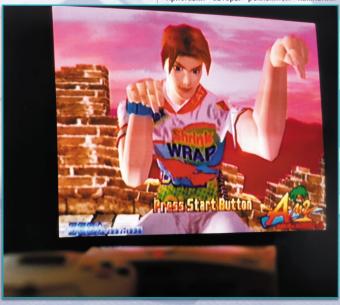
для массового

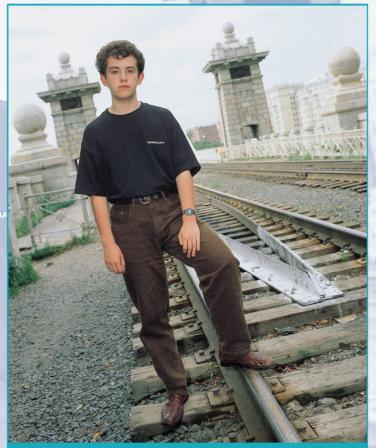
использования...

«Вуды» ни туды и ни

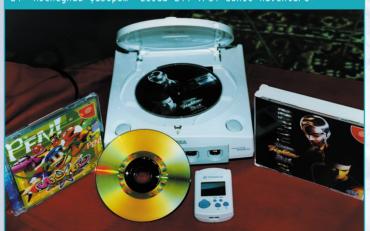
всего около трех-пяти миллионов долларов. И вот после четырех долгих лет господства уже надоевшей всем PlayStation усталые игроки получили достойную замену. Компания Sega первой начала наступление на рынок игровых систем нового поколения. Ee **Dreamcast** — настояший символ начинающихся перемен в игровой индустрии. Можно долго спорить о том, насколько правильно

Sega провела рекламную кампанию, высказывать сомнения в новой архитектуре, рассуждать о шансах на успех, но безоговорочно признать необходимо только одно — за прошедшие полгода в игровой индустрии сформировался новый стиль. Стиль яркий и задорный. За это время он успел покорить публику, создав условия для самой удачной премьерь игровой платформы за всю историю. Sega предприняла все усилия для того, чтобы забить в подсознание покупателю имидж Dreamcast как платформы, с которой можно весело проводить время. Это совсем не PlayStation с ее бесконечными цифрами, тысячами полигонов, текстур, памятью джойстиками. Это просто Dreamcast, хорошая игровая машина. Простая и мощная. А подсчет полигонов тут не важен — игры будут выглядеть более чем реально. В процессе раскрутки приставки авторы рекламной кампании





Выписка из личного gena: «С.Овчинников. Год рождения: 1978. Геймер-стаж: 12 лет. Освоенные платформы: Spectrum, PC, N64, PSX, SNes, Genesis. Мечта: Идеальная RPG. Любитые urpы: Mario



очень ловко учуяли массовую японскую аудиторию. Они взяли свое не навороченными трехмерными клипами, а простыми, но веселыми и очень остроумными историями. Которые всевозможными способами доказывали, что Sega — это самая «свойская» и открытая компания в мире, в которой работают не машины, а добрые и милые люди со своими недостатками и слабостями, но зато талантливые и не лишенные чувства юмора. После четырехлетнего господства «серого кардинала» PlayStation, столь же отзывчивого и доброго, как Великая Инквизиция, это сработало. Все шло к тому, что первый миллион приставок разлетится еще к концу года, настолько Sega наэлектризовала обстановку. Однако планы оказались нарушены сдвинувшимися производственными графиками. NEC никак не успевала произвести достаточное количество графических чипов для Dreamcast. Поначалу известия воспринимались как еще один рекламный шаг, направленный на то, чтобы создать ажиотажный спрос, однако, вскоре стало ясно, что проблемы действительно существуют. В результате в свободную продажу 27 ноября поступило лишь около 20-30 тысяч приставок (остальные 110-120 тысяч были заказаны предварительно за период с 20 по 22 октября).

что для японского рынка — капля в море. Все были распроданы буквально в течение нескольких часов, после чего прилавки магазинов опустели, а разочарованные потенциаль ные покупатели пошли домой играть в Zelda или очередной Pocket Monster. Неделю спустя ситуация практически не переменилась размер нового поступления оказался мизерным — всего около 50 тысяч экземпляров. Не стоит и говорить о том, насколько быстро были раскуплены и они. Серьезно отложенные игры, в числе которых оказались и Blue Stinger, и Climax Landers, и Sega Rally 2, начали было придавать обстановке катастрофический характер. Ходившие долгое время слухи о грядущем переносе даты выхода главного суперхита — Sonic Adventure ввергли прессу в уныние и спровоцировали ее на ряд чрезвычайно резких отзывов о новой платформе. Игра, впрочем, была закончена в срок и вышла точно по графику — 23 декабря, ровно через три нелели после премьеры Dreamcast. Hecмотря на то, что игры серии Sonic никогда не пользовались в Японии особой популярностью (это в Америке синий ежик стал настояшим конкурентом Марио), японская пресса отреагировала на игру чрезвычайно бурно, выставив ей высочайшие оценки (к примеру, авторитетнейший журнал Weekly Famitsu выставил Sonic Adventure 38 баллов из сорока, большего удостаивались только Zelda 64. Mario 64 и Virtua Fighter 2). Вместе с игрой на рынок поступила еще одна крупная партия приставок (по нашим сведениям, около 150-200 тысяч экземпляров). Но вернемся к началу. Одна из приставок второй партии какимто чудом все же отправилась в Россию и через несколько дней попала к нам в руки вместе с двумя из четырех доступных на тот момент игр — сенсационным Virtua Fighter 3 Team Battle и провокационным PenPen TrilCELON. Следуя данному обещанию рассказать о первых впечатлениях, я взял на себя смелость поведать о своих ошущениях от семи дней, проведенных с Dreamcast один на один. Железные новости сегодня практически полностью посвящены этой теме, и на ближайших страницах вы найдете и полное описание самой приставки, и лучших игр на ней — все это из первых рук, только для вас.

Моральный

и физический облик

Дизайн в игровой индустрии никогда не стоял на последнем месте, напротив, всегда находился на одном из первых. Неужели кому-нибудь захочется проводить сутки напролет с уропливой приставкой, к которой и прикоснуться-то противно? Для Dreamcast внешний вид стал, можно сказать, одним из основных компонентов успеха. Надо было как следует потрудиться, чтобы создать такую приставку, которая вызывала бы у покупателя настолько приятные ощущения, чтобы он больше не мог представить себе жизни без этой симпатичной пластиковой коробочки. Sega произвела на свет ОЧЕНЬ маленькую приставку, настолько маленькую, что поначалу даже не верится. По размерам она намного уже, чем Nintendo 64 или PlayStation, имеет почти квадратную форму с очень изящными изгибами по бокам. Dreamcast, вдобавок ко всему, еще и чрезмерно толстая приставка. Она прилично возвышается над PlayStation и лишь чуть-чуть уступает холмистой поверхности Nintendo 64. Что касается веса, то Dreamcast в этой области явно рекордсмен. Приставка весит около



nttp://www.gameland.ru

Сергей **ОВЧИННИКОВ** (ovch@gameland.ru)

:ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ



Cpaвним? Перед нами mpu системыя mpu производителяя mpu стиляя mpu различных философии. От строгости и четкости контуров PlayStation до феерично-воздушных линий Nintendo 64, как выясняется, всего один шаг. И шаг этот сделала Sega, создав присмавку которая обязана понравиться всем...

двух килограммов, где-то раза в полтора-два больше, чем PlayStation или N64. Сбоку у Dreamcast вы найдете небольшую пластиковую решеточку, за которой находится вентилятор, занимающийся охлаждением высокотехнологичных внутренностей приставки. Благодаря нему приставка никогда не перегревается, и даже после нескольких часов работы на ощупь кажется лишь теплой, но совсем не горячей. Создаваемый вентилятором шум довольно-таки заметен, особенно при игре с уменьшенным звуком, а во время решения каких-нибудь головоломок в полной тишине непременно будет раздражать. Однако шум этот нельзя сравнить с почти пылесосным гулом РС, так что можно сказать, что на этот раз пользователи приставок отделаются лишь легким недомоганием. С другой стороны, небольшой шум все-таки лучше перегрева, который на первых годах жизни приставок частенько портит настроение и их производителям, и пользователям. В свое время первые модели PlayStation нагревались так, что больше часа на них играть было противопоказано.

На переднюю панель вынесены четыре разъема для джойстиков (при ближайшем рассмотрении выяснилось, что соединение джойстика с приставкой производится посредством пяти раздельных проводов), которым приписывается весьма высокое быстродействие (порт контроллера способен передавать и при мать данные со скоростью до 2 Мб в секунду).

Сзади находятся стандартные выходы для пи тания и комбинированный аудио-видео выход, точно соответствующий выходу на американских и японских молелях PlayStation. Съемный модем на 33.6 Кбит/с, произведенный компанией Rockwell, присоединен сбоку и довольно-таки легко снимается. Освободившийся таким образом разъем наверняка можно булет использовать не только пля upgrade модема, но и для присоединения к приставке дополнительных модулей. Для этих же целей предназначается и специальный USB-порт, также находящийся сзади приставки. Возможно даже, что какие-нибудь умельцы научатся подключать через него Dreamcast к компьютеру (для полноценного Интернет-подключения). Несмотря на то, что теоретически подключение к Интернет при помощи Dreamcast и входящего в комплект поставки специального программного обеспечения DreamPassport возможно, нам пока не удалось проделать эту операцию из-за довольно-таки сложных процедур настройки на японском языке. Тем не менее. в меню Dream Passport нам удалось выявить возможность связываться не только с японским интернет-провайдером самой Sega, но и с любым другим, установленным пользователем.

В комплект поставки яркой оранжевой коробки с изображениями исполнительного директора Sega — знаменитого Yukawa Hidekazu входит собственно приставка, один джойстик, программное обеспечение Dream Passport,





PenPen TriIcelon

Издатель: Sega Разработчик: General Entertainment Количество игроков: 1-4 Интернет: www.genet.co.jp Альтернатива: Mario Kart, Diddy Kong Racing.

Это, наверное, самое необычное переложение жанра гонок последнего времени. Вместо машинок, самолетиков, картингов или других

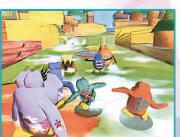


недостатки

иковатый интерфейс, отсутствие высокос коростных способов передвижения, воз ложно, чрезмерно альтернативный дизайн

как первая гонка на Dreamcast, PenPen, ко ечно, является некоторым разочарова нием. Ждали Sega Rally 2, а тут какие-то пингвины. Но игра получилась, и очень неп







средств передвижения в PenPen заглавная роль отводится японским пингвинам, созданиям совершенно невероятным и чрезмерно обаятельным. Экстраординарная манера разработчиков в дизайне этой игры — главная причина, по которой **PenPen** будут любить или ненавидеть. Иначе к этой игре относиться совершенно невозможно. PenPen — это настоящий культ пингвина, которому в этой игре разрешается все, включая и весьма сложную систему постепенного доведения игрока до белого каления. Во-первых, вам придется смириться с тем, что эти маленькие и обаятельные чудовища медленно ходят. Нагло переваливаются с боку на бок, лениво переставляя свои толстые лапы, и действуют вам на нервы своими свирепыми нравами. Во-вторых, каждая из трасс представляет собой практически совершенный механизм, работающий в полную силу для того, чтобы средствами высоковыразительными, но совершенно непредсказуемыми и неуправляемыми задержать вас на максимальный промежуток времени в одном и том же месте. Такой вот **PenPen** — игра для людей со стальными нервами.

Несмотря на все вышесказанное, играть в PenPen весело, особенно в multiplayer. Особенно вчетвером. Пингвины в большинстве своем — просто очаровашки, и каждый обладает ярко выраженной в его собственной внешности индивидуальностью. Каждая трасса может существовать в нескольких вариантах и, как правило, состоит из площадей для забегов. заплывов и катания на пузе в сумасбродном бобслейном стиле. Более того, на пути расставлена туча препятствий: крутящихся по нап-





равлению от спасительного выхода деревянных жерновов, падающих неизвестно откуда и сшибающих все на своем пути булыжников, таинственно летающих над трассой призраков, вылезающих из бассейнов с кровью таинственных рук, хватающих все, что им попадется, и прочей нечисти. Авторы игры умудрились придать игровые элементы максимальному количеству объектов на трассах, и, в результате, в PenPen вам приходится по-настоящему пытаться находить в маршруте выгодные и невыгодные места, пытаться действовать множеством различных способов для достижения цели. В этой игре выигрывает не самый наглый, и не самый быстрый, а самый изобретатель-

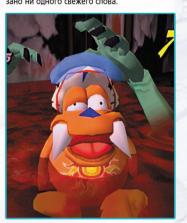
Озвучка выше всяких похвал — крики, вопли и вздохи заставляют почувствовать себя в совершенно невероятной стране-комедии, легкомысленной выдумке сумасшедшего дизайнера. Графически игра выдержана в том же безумном стиле, но зато использует для привлечения вашего внимания весь потенциал очарования Dreamcast — высокое разрешение, четкие ра<mark>зноо</mark>бразные текстуры, и никаких намеков на торможение, даже в условиях разделения экрана. По 60 кадров в секунду для двоих и по 30 для четверых игроков — такого в split screen вы не видели никогда. PenPen. конечно, так и останется игрой не для всех, с потенциальной аудиторией куда уже, чем у Mario Kart или Diddy Kong Racing. Но все равно, очень-очень мило. И далеко не так посредственно, как говорят некоторые американские и японские журналисты. Недостатки этой иг-это одновременно и ее достоинства,







вычленяющие PenPen из серого мира «персонажных» гонок, в котором со времени выхода Mario Kart еще на Super Nintendo не было ска зано ни одного свежего слова.





nttp://www.gameland.ru

OOA

кольких часов, по истечении которых все встает на свои места. Для базового освоения Virtua Fighter 3 после игрового автомата мне лично потребовалось около двух дней. От худшего к лучшему. Лучше всего в контроллере сделаны боковые клавиши, так называемые shift'ы. Как и в случае с джойстиком для Nights, они здесь аналоговые (то есть чувствительные к силе нажатия), в меру упругие, и великолепно чувствуются пальцами. Несмотря на то, что на данный момент игр, которые могли бы использовать их преимущества, еще нет, потенциал для варьирования в гонках и симуляторах просто неисчерпаем.

ZMV

Революционная интерактивная карточка па-

мяти Visual Memory System, как и приставка,

весьма невелика по размерам, в длину не бо-

лее пяти-семи сантиметров и три-четыре в

ширину. Крошечный экранчик способен пока-

зывать вам текущее время и дату, отображать

содержание хранящихся в памяти данных о

сохраненных играх. Текст представляется на

экране четко, без «тумана» или потери кон-

трастности. Изображение предстает в стран-

ной цветовой палитре, что-то среднее между

синим и черным цветами. К сожалению, в от-

личие от приставки, VMS нельзя заставить вы-

давать все сообщения и представлять интер-

фейс на английском (с Dreamcast эта пробле-

ма легко решается одним единственным захо-

дом в меню). Объем полезной памяти VMS

достаточно велик и разбит на две части. В 128

Кб оперативной памяти может храниться од-

на из игр для VMS, а на остальном простран-

стве (видимо, около 512 Кб) — файлы сохра-

нений. Пространство разделено на 200 бло-

ков. Статистика Virtua Fighter 3 tb, например,

занимает 12, а файл PenPen — всего 5 блоков.

К сожалению, из попавших к нам в руки игр ни

одна не была снабжена специальными состав

ляющими для VMS-игр, так что об их качествах

пока говорить рано — первые сведения поя-

вятся после появления Sonic Adventure и

Climax Landers. Пока же VMS представляется

неимоверно прикольным и в перспективе

весьма полезным дополнением к револю-

Меню и диски

После первого включения приставки вам бу-

дет предложено выставить дату и текущее вре-

мя. По умолчанию же выставляется 27 ноября, дата появления **Dreamcast** на рынке. Как

и в Saturn или на персональном компьютере, в приставке спрятан маленький аккумулятор, способный поддерживать в памяти дату и время, а также хранить сведения о ста последних запущенных играх. Эту информацию разработчики смогут впоследствии использовать для различных целей, например, для изменения миров игры в зимнее/летнее время или для изменения уровня сложности по мере того, как время, проведенное вами с игрой, увеличивается. Заставка Dreamcast появляется

ционной приставке.

лишь при включении питания, и вам необязательно будет ее лицезреть каждый раз во время загрузки новой игры. На белом фоне появляется красная точка, которая, прыгая вдоль экрана, постепенно открывает по буквам слово Dreamcast. Далее эта же точка рисует известный всем логотип, и начинается загрузка собственно игрового диска. На процедуру уходит не более пяти секунд, так что играть можно начать почти так же скоро, как и, например, на Nintendo 64.

В процессе игры вы в любой момент можете произвести перезагрузку, нажав одновременно все четыре кнопки (А, В, Х, Ү) и

Start. Если же кнопка Start будет нажата дважды, то вы окажетесь в меню, выполненном в чрезвычайно приятном стиле. Все пункты И изображения выполнены MIIII из полиго-

нов. В меню вы можете изменить настройки приставки (в том числе, сме-

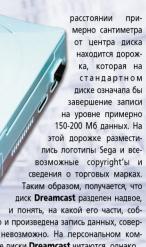
нить язык, хотя русский и не поддер живается), проверить содержимое карточки памяти, послушать музыкальный компактдиск или проверить дату и время. Качество CD-музыки на **Dreamcast** намного выше, чем у PlayStation, встроенный музыкальный процессор Yamaha позволяет серьезно добавить басов и даже работает как весьма неплохой Surround-преобразователь. Не стоит забывать, впрочем, что приставка разрабатывалась вовсе не для проигрывания аудио-СD. По прошествии десяти минут и отсутствии вашей реакции на джойстик, приставка заставляет изображение на экране несколько померкнуть, а еще через десять минут бездействия – запускает нехитрый screensaver — медленно перемещающиеся по экрану разноцветные огни. Смотреть на них под музыку более чем

Знаменитые диски Dreamcast теперь официально называются GD-ROM'ами. Что напрямую говорит об их емкости (гигабайтной). На самом деле максимальная емкость дисков на Dreamcast увеличена по сравнению со стандартными CD ровно вдвое, так что можно смело называть их «CD ROM двойной плотности». Тем не менее, внутренне устройство диска серьезно отличается от стандартных СD. На

расстоянии мерно сантиметра от центра диска находится дорожка, которая на стандартном диске означала бы завершение записи на уровне примерно 150-200 Мб данных. На этой дорожке разместились логотипы Sega и всевозможные copyright'ы и сведения о торговых марках.

ственно и произведена запись данных, совершенно невозможно. На персональном компьютере диски Dreamcast читаются, однако... не совсем. Компьютер показывает практически пустые каталоги с редкими текстовыми файлами (в которых, опять-таки, перечислены торговые марки). Думается, что Sega подбросила пиратам довольно-таки серьезную проблему. Более того, пока неизвестно, снабжена ли приставка какими-либо дополнительными средствами для борьбы с пиратскими

не последний материал, посвященный главной теме ушедшего года



Вот, собственно, пока и все. Думаю, что этот материал поможет вам представить себе в деталях, чем же на самом деле является новая приставка от Sega. Несмотря на то, что пока в Россию ее никто не привозит, ситуация вполне может перемениться уже в январе. И тогда вы сами сможете оценить все достоинства и непостатки этого нового слова — Dreamcast. Оставайтесь с нами, этот репортаж — далеко





Тжойстик

То, как мы воспринимаем те или иные игрь на новой платформе, во многом зависит от того, насколько удобно нам управлять игровым процессом. Удобный стандартный джойстик может стать одним из серьезнейших аргументов для успеха платформы. Что касается джойстика Dreamcast, то он, в общем и целом, спелан хорошо. По расположению кнопок и общему дизайну он практически идентичен некогда революционному джойстику, созданному Sega для Nights от Sonic Team. Однако аналоговый мини-джойстик теперь сделан много добротнее и, по правде говоря, по ощущениям даже лучше, чем его аналог у Nintendo 64. Крестовина также претерпела ряд изменений, стала более подвижной и предоставляет вам возможность свободнее указывать направление. Тем не менее, этот элемент хоть на этот раз вышел и неплохо, Sega не удалось превзойти даже собственные творения в этой области. Крестовина маловата и требует привыкания. Что касается кнопок, то они, наверное, являются самым слабым звеном цепочки. Кнопки (а их всего четыре против традиционных Sega'вских шести) расположены не очень удобно, к тому же малы и довольно-таки неотзывчивы. Несмотря на то, что общая конструкция представляется надежной, к такому расположению кнопок предстоит привыкать, наверное, не меньше нес-

Здесь у Dreamcasta



Virtua Fighter 3 Team Battle

Жанр: fighting simulation Издатель: Sega Разработчик: Genki/AM2 Количество игроков: 1-2 Интернет: www.sega.co.ip Альтернатива: Tekken 3, Dead or Alive.

Перевод на домашнюю игровую платформу лучшей праки всех времен осуществлялся, так сказать, второпях. Dreamcast однозначно одарен достаточной производительностью, чтобы абсолютно идентично (и даже с некоторыми дополне-

ниями) передать играм графический облик игровых автоматов, построенных на мощной Model 3. Однако из-за несовместимости архитектур третьей модели и DC каждую из игр приходится практически выстраивать с самого начала, заменяя текстуры, создавая заново игровые модели и генерируя сцены. Это, несомненно, требует значительного времени, которого у создателей Virtua Fighter 3 tb на Dreamcast практически не было. Усложнил ситуацию и тот факт, что порт разрабатывался не командой-создателем Virtua Fighter — знаменитой AM2 во главе с Yu Suzuki, а независимым разработчиком, компанией Genki. которая приложила все усилия к тому, чтобы перевести VF3 на DC с максимальной точностью.

SELECT A CHARACTER 12 Name : Akira Yuki Country : Japan Birthday : 1968 9.23

Игра дорабатывалась и совершенствовалась до самого последнего момента, и отложить дату ее выхода фактически означало бы убить Dreamcast еще во млаленчестве, оставить его без ели-



ного хита во время премьеры (Sonic Adventure было решено выпустить после премьеры приставки еще петом)

Проделанная Genki работа весьма впечатляет.



СТРАНА ИГР

Сергей **ОВЧИННИКОВ** (ovch@gameland.ru)





Стандартный джойстик Dreamcast He CAUWKOM хорош для файтингов. Ogнако не cmoum огорчаться - для фанатов Sega выпустила специальный джойстик идентичный контроллеру игрового ammomama.











достоинства вой процесс, сохраненный баланс

достатки

недоработанные графические детали, до вольно-таки раздражительный режим для двух игроков

3 Ю М

тучший файтинг в индустрии даже спустя три года после выхода остается непревзой денным. Перевод на Dreamcast сделан гра



Virtua Fighter предстает на экране практически в том же виде, что и на игровых автоматах, с переданным на все 100 процентов игровым процессом и практически идентичной графикой. Мало кто из вас не испытает никаких эмоций, увидев все это великолепие на экране. Качество графи ки в Virtua Fighter 3 действительно ошеломляет. Высокое разрешение 640х480, 60 кад ров в секунду, суперчеткие текстуры, по-настоящему трехмерные арены и задний план, детализированные, отработанные до мельчай-

шей детали модели персонажей, развевающаяся на ветру одежда, самым лучшим образом просчитанная пластика пвижений — все это делает игру совершенно неповтори мой. Игровой процесс не изменен ни на йоту, предоставляя всем игрокам возможность сыграть в практически идеальный файтинг, в котором изъяны игрового процесса, баланса персонажей и прочие характерные «глюки» сведены почти к абсолютному нулю.

В игре присутствуют все тринадцать персонажей оригинального Virtua Fighter и все тринадцать его арен, включая и бывшую ранее секретной подземную. Каждая из них представлена в игре в двух видах, первый — как в оригинальном Virtua Fighter 3, а второй — как в Virtua Fighter 3 tb. Отличия зачастую лишь косметические, однако, в ряде случаев они серьезным образом изменяют представленную картину. Например, на пляже у Jeffrey теперь можно драться ночью при луне. В пустыне у Wolf'а отныне имеется выбор из романтического заката с гигантским красным солнцем или голубого неба и солнца, стоящего в зените. На заснеженной арене Аоі иногда бывает туманно, как в оригинальном VF3, в случае же альтернативного выбора туман исчезает. И так далее, и так далее. Зачастую, чтобы заметить разницу, вам придется довольно-таки долго присматриваться к арене, поскольку на большинстве из них перемены не столь разительны. Каждый герой имеет также вы-

бор из двух костюмов, которые можно менять в процессе выбора персонажей. Впрочем, ничего нового в этой возможности нет. Режим History отныне предстает в Virtua Fighter 3 B cosepшенно новом качестве. Вместо долгого прохождения игры с завершающим роликом вы деофильм об истории создания всех серий игры, от первого VF с его отсутствием текстур, героев и бог еще знает чего до великолепного VF3. Совершен но уникальные кадры доставят удоволь-

ствие любому фанату драк, а «не фана-

та» порадуют чрезвычайно высоким ка-

чеством видео и красивейшими эпизода



ми. В игре нет стандартной заставки, и вместо нее вам демонстрируют по очереди поединки всех персонажей (кроме Dural) на известной арене — китайской стене. Зато замечательный видеоролик становится доступен по прохождении игры. Надо сказать, что для нас его появление не стало сюрпризом, ведь еще почти два года назад Sega демонстрировапа его в качестве заставки пля так

и не состоявшейся версии Virtua Fighter 3 на Saturn. Тем не менее, от демонстрашии на Dreamcast с его умопомрачительным качеством видеоролик только выиграл. Перед тем, как я начну наводить критику, позвольте лиш сказать еще одно: Virtua Fighter

3 — это шедевр, и именно поэтому чуть ниже я стану таким въедливым. До тех пор, пока вы не проведете значительное количество времени с игровым автоматом **VF3** и Dreamcast его воплоще нием, вы наверняка не сможете заметить ни одного из тех моментов, о которых пойдет речь. И даже со всеми этими изложенными ниже недостатками VF3 остается самым совер-

шенным файтингом на сегодняшний день. Итак, Genki явно торопилась с выпуском игры тельная часть работы так и не

была доведена до победного завершения. Исходя из главного параметра — скорости, программисты из Genki прежде всего старались избежать любых намеков на торможение в игровом процессе. Это, несомненно, удалось, и скорость во время самой драки практически никогда не опускается ниже фантастической отметки в 60 кадров в секунду. Зато эта скорость в ряде случаев негативно отразилась на графике игры. Нет. здесь не идет речь о снижении разрешения или использовании низкокачественных текстур. Однако, и этот факт приходится признать, модели персонажей были несколько упрощены, из их костюмов исчезло несколько приятных петапей, анимация чуть-чуть упростилась. Более того, некоторые плоские задние фоны в Dreamcastверсии довольно-таки резко

отличаются от тех. что мы могли увидеть на игровом автомате. К сожалению, не в лучшую сторону. Чуть-чуть поху-«живые пейзажи» — в небе летает меньше птиц, от ветра поднимаются с земли листочки, число которых несколько меньше, чем в оригинале, и так далее. Руки и ноги персонажей лишились



:ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ

времени. Некоторые буквоеды уже умудрились заклеймить за это игру чуть ли ни вечным позором. Однако все перечисленные недостатки, вопервых, никоим образом не отражаются на игровом процессе, а, во-вторых, отсутствие подобных мелочей происходит не от «немощи» Dreamcast, а оттого, что разработка этого

«идеального» порта была резко ограничена временными рамками. Конечно, если ли бы переводом Virtua Fighter 3 занима лась сама АМ2 с ее перфек-ПИОНИСТСКИМ ПОПХОПОМ К ИГрам, мы получили бы во всех отношениях точный порт, но кто бы в таком случае делал грядущий суперхит Shen Mue?! Думается, за этот новый проект фанаты простят АМ2 что угодно.

Игра абсолютно точно скопирована с игрового автомата и не предоставляет вам никаких новых игровых опций, к которым, возможно, привыкли поклонники Dead or Alive или Tekken 3. Здесь нет даже стандартного режима на двух иг-

ков — приходится начинать обычную игру или Team Battle и оттуда нажатием Start вводить второго игрока — это немного раздражает, но потом быстро привыкаешь. Так или иначе, что бы ни говорили, Virtua Fighter 3 — это хорошее начало для Dreamcast, наглядно демонстрирующее всю мощь этой новой системы и основательно перетряхивающее весь застоявший-





ся жано файтингов на помашних системах. Что же касается извечных споров о превосхолстве Virtua Fighter, Tekken, Street Fighter и даже Mortal Kombat друг над другом, то точка в споре не поставлена, и, представляется, никакого идеального продукта, который удовлетворил бы всех поклонников драк, никогда не появится. Virtua Fighter 3, наконец-то, привнес в жанр полноценное третье измерение вместе с революционной графикой и прекрасным игровым процессом, однако, по сути своей остался именно Virtua Fighter'ом, ни на шаг не отступив от своей первоначальной концепции. И поэтому, вероятно, игра будет принята лишь только поклонниками трудов АМ2, особенно после довольно-таки спорного перевода на Dreamcast. Однако если вы хоть чуть-чуть полагаетесь на наш авторитет, советуем попробовать эту игру в действии. Если подходить к ней без всяких предрассудков, то VF3 вполне оправдывает ожидания. CU-NewS

B cemu на вазе PENTIUM II-333/64/3DFX

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИГРОВОЙ КЛУБ

Quake 2, StarCraft, Unreal, Half Life, Dune2000 u gp.

> Вы можете принести и проинсталлировать

ЛЮБУЮ ИГРУ!

Ночной тариф (22.00 - 9.00) -

60 рублей

Ст. метро "Площадь Революции" (выход на ул. Никольская). Первая арка налево: Богоявленский переулока g. 31 cmpoenue 3

921-2572

кое-каких деталей, а на обра-

ботку кистей и пальцев у нес-

кольких героев (особенно у

Kage-Maru) у авторов порта

просто, видимо, не хватило

COPAYEE MENESO OT DIAMOND MULTIMEDIA

HomeFree

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ В КАЖДЫЙ ДОМ!



ХВАТИТ ТЯНУТЬ КАБЕЛИ! **ХВАТИТ** СВЕРЛИТЬ СТЕНЫ!

ХВАТИТ ТРАТИТЬ ВРЕМЯ! **ДОБРО** ПОЖАЛОВАТЬ В МИР БЕСПРОВОДНЫХ СЕТЕЙ!

то вы думаете, когда слышите слова «ломашняя сеть»?

Закоренелый поклонник компьютерных игр уже облизывается в предвкушении продолжительного deathmatch с друзьями по дому или игры на Quake сервере в Интернете. Для обычного пользователя «домашняя сеть» — это возможность пообщаться с друзьями через ІСО, посмотреть в Интернет новости, ну и купить всего один принтер на 2-4 компьютера и пользоваться ими совместно

А вот человек, который профессионально занимается установкой домашних сетей, воскликнет: «Опять!». Опять продумывать структуру сети, сверлить дырки в стенах, протягивать провода, обжимать, подключать и устанавливать программное обеспечение.

Современные технологии создания домашних сетей уже не требуют больших затрат денег и времени. В этой статье мы расскажем о двух из них: организации сети по телефонному кабелю и беспроводной сети.

Этот незнакомый телефон

Буквально за одну ночь старые добрые телефонные линии вернулись к жизни. Это произошло после появления технологий, которые позволили использовать их для объединения домашних компьютеров в общую сеть. И для того, чтобы достичь небывалых для медного провода скоростей, последние несколько месяцев разработчики не спали ночами, пытаясь преодолеть «проблемные» участки.

Но действительно интересные вещи начали происходить чуть позже в этом году. Цены снизились, появились новые процессоры, которые обеспечили более высокую скорость соединения, и несколько крупнейших производителей объявили о поставках «сетевых» помашних компьютеров.

Тянем потянем

Всего год назад домашние сети (для разных целей) были уделом группы фанатов. Они получали массу удовольствия, занимаясь протягиванием и обжиманием кабелей, сверлением дыр в стенах и установкой дорогостоящего сетевого оборудования.

Сегодня организация сети доступна любому обладателю телефона, более чем одного компьютера и слота для РСІ карты. Но даже РСІ слот скоро перестанет быть необходимостью —

уже на подходе варианты карт для USB порта

Почему нам важны домашние сети? Ответ прост: все больше и больше людей покупают домой несколько компьютеров, и никто не хочет ждать, пока освободится телефонная линия и можно будет выйти в Интернет. В прошлом единственной причиной для построения домашней сети было совпьютера — Нотегее поставляется в PCI, ISA и PCMCIA вариантах.

Как это работает?

В отличие от сходной инфракрасной технологии — которая не проходила через стены — рапиосигнал путешествует сквозь полы, стены и потолки на расстояние до 50 метров. Каждый компьютер или ноутбук содержит беспроление доступа к Сети осуществляется при помощи специальной программы. так что разумнее всего поставить ее на самый мошный компьютер.

Совместное использование периферии. Здесь простор для фантазии неограничен. Вы можете купить один принтер или сканер на всех и пользоваться им совместно. Но вот кто будет платить за бумагу и чернила? Или организовывать общий архив файлов и полезных программ?

Надежность и защита. Они не забыты разработчиками. HomeFree обеспечивает высокий уровень надежности за счет периодической смены частоты (83 канала) и обеспечивает шифрование данных. При этом каждый новый компьютер регистрируется в сети, так что посторонний пользователь не сможет перехватить ваши данные или воспользоваться вашим выходом в Интернет.



принтеров. Сейчас основной причиной является совместное использование доступа в Интернет. По данным исследования, проведенного компанией Интел, большинство людей используют домашние компьютеры в вечернее время. Именно вечером разгорается яростная борьба за под-

местное использование файлов и

А у меня нет телефона....

ключение к Интернет.

...скажете вы и будете совершенно правы. К сожалению, в России палеко не у кажпого есть возможность использовать «стандартный» телефонный провод для организации домашней сети. И здесь на помощь приходит новый продукт от Diamond Multimedia HomeFree.

Сеть без проводов

Еще недавно об организации беспроводной домашней сети можно было только мечтать. Либо быть очень обеспеченным человеком. Но прогресс не стоит на месте. Еще в середине 1998 гопа несколько компаний объявили о выпуске недорогих плат для создания локальных офисных и домашних сетей. Эти продукты используют радиочастоту 2.4 Гигагерца и обеспечивают скорость до 1 Мб/сек. Хотя достигаемая скорость почти в десять раз меньше, чем у стандартной Ethernet-сети, ее вполне достаточно для домашней сети. При этом у вас не возникнет проблем с подключением ноутбука или старого комводной адаптер, который сочетает функции сетевой карты, приемника и перепатчика. Так как мошность рапиосигналов постаточно мала, они проникают только на расстояние до 100 мет-

Так как беспроводной вариант HomeFree вскоре появится в России, давайте подробнее ознакомимся с его характеристиками:

Установка

Не вызывает проблем. Именно с тем, что программа установки должна быть удобна и понятна даже неопытному пользователю, связана небольшая задержка в выпуске HomeFree. А вот любителей операционной системы Windows NT мы вынуждены будем огорчить — в первую очередь HomeFree рассчитан на пользователей Windows 95/98, и драйверы для NT появятся не скоро. И, конечно же, вам вообще не придется возиться с провопами

Распределенный доступ к Интернету. А теперь представьте, что вам уже не нужен модем в каждой квартире. А если к вашему дому уже подведен Интернет (да, и такое бывает), вам достаточно подключить к нему один компьютер и все остальные уже в сети. Здесь надо также напомнить о некоторых ограничениях. Компьютеры не должны находиться на расстоянии более 50 метров друг от друга. Сеть HomeFree поддерживает до 16 компьютеров. Распреде-

Игры по сети

Да, кстати, воскликните вы, а как же с играми? А с играми все легко и приятно. Сотр<mark>удник</mark>и компании Diamond Multimedia тоже любят играть в игры и разрабатывали этот продукт как для вас, так и для себя. Поэтому в HomeFree реализованы все возможности, которые предоставляет пользователю сеть. Вы сможете победить всех своих друзей, играя deathmatch в Quake или Unreal. Или объединить свои силы и стройной командой выступить на каком-нибудь multiplayer-сервере.

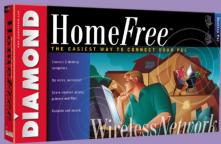
Проблема выбора

Большинство разработчиков сходится во мнении, что сети на базе радиосигналов и на базе телефонных кабелей будут развиваться одновременно. Выбор в каждом случае будет зависеть от конкретных потребностей покупателя. Телефонные сети менее дорогостоящи, но радио обеспечивает мобильность.

Если в вашем доме есть нормальная тепефонная разволка, то погичным будет использование телефонной сети. Кстати, компания Diamond Multimedia недавно объявила о выпуске нового продукта в линейке HomeFree, который будет использовать телефонные кабели для организации сети. Однако, если хотя бы часть ваших друзей не имеет возможности использовать телефонную розетку, то беспроводной вариант HomeFree позволит вам без проблем организовать домашнюю



Добро пожаловать в мир БЕСПРОВОДНЫХ СЕТЕЙ



Представляем HomeFree — Простейший способ создания домашней сети.

Каждый мечтает о домашней сети. Но никто не хочет ее устанавливать. К счастью, новое сетевое решение HomeFree от Diamond обеспечивает полную свободу и легкость установки беспроводной сети. Так что вы получаете полноценную офисную или домашнюю сеть, но вам не придется тя-

нуть провода. С помощью HomeFree вы сможете объединить все ваши ПК на расстоянии до 50 метров. Что означает быстрый и простой доступ в Интернет, доступ к принтерам и общим файлам с любого компьютера в сети HomeFree. Просто вставьте карту HomeFree в компьютер или ноутбук — и вы в сети! Специально разработанное программное обеспечение позволит всем пользователям одновременно пользоваться доступом в Интернет с одного модема. Быстрая и удобная установка. Постоянный доступ ко всем ресурсам сети. И сокращение затрат на доступ в Интернет. Отличные причины для того, чтобы собраться и пойти в ближайший компьютерный магазин за набором карт HomeFree.

Закажите HomeFree в нашем электронном магазине: http://www.diamondmm.ru/e-shop/

HomeFree объединит все компьютеры в доме, создаваЯ полноценную сеть без применениЯ кабелей.

- * ОбъединЯет настольные ПК и лаптопы
- * Обеспечивает распределенный доступ к файлам, периферии и Интернет
- * Позволяет играть в сетевые игры
- * Скорость: 1 МБ/сек
- * Расстояние: до 50 метров
- * Частота: 2.4-2.4835 ГГц

936: 42 - 10 blo no-pyccku?

Дмитрий ЭСТРИН estrin@gameland.ru

Вопреки ошибочному мнению, «**КНЯЗЬ**» — вовсе не «Diablo по-русски». А что же он собой представляет, вы можете узнать из настоящего репортажа...

СИ» уже не раз рассказывала читателям об известной Летописи Времен, концепции вселенной по мотивам которой разрабаты ваются две игры. Част<mark>ым гостем</mark> на страницах журнала был «Вс<mark>еслав»</mark> от Snowball Interactive, однако, на этот раз в сфе ре нашего внимания оказалась деятельность . команды разработчиков из 1С. Н<mark>ам удало</mark>сь увидеть закрытую demo-версию «**Князя**», разработка которого уже практически заверше на. Спешим поделиться своими вп<mark>ечатления</mark>ми в настоящем репортаже.

Петопись Времен: Время Петописи

Конечно же, прежде всего нас заинтересовали подробности создания замечательной вселенной, то, как она представлена в «**Князе»** и с чего вообще все начиналось. На наши вопросы ответил Юрий Мирошников, фактический руководитель проекта. Как выяснилось, началось все в декабре 1996 года, когда 1С заключила со Snowball предварительную договоренность о создании серии игр на историческую тематику

Причем изначально считалось, что выбор времени пля разработчиков может быть самым широким. В январе 1997 года со Snowball был заключен официальный договор. Одновреенно с созданием общей концепции Летопи си Времен команда разработчиков из 1С приступила к разработке своего проекта. Тогда же и было решено делать игры, действие которых не было бы сильно разнесено по времени. Если действие «Всеслава» происходит в XII-XIII веках, то для «**Князя**» были выбраны VII-IX ве-ка. Впрочем, стоило бы отметить, что, несмотря на общую Вселенную, общие сюжетные принципы и общий смысл, описание Летописи Времен v 1C и Snowball сильно различается.

«Князь» с самого начала разработки задумы вался как ролевая игра с маленькими вкрап-лениями real-time стратегии, в основном, в виде особенностей управления. «Всеслав» же, как могут помнить некоторые читатели, должен был бы стать стратегией в реальном времени с оригинальными нововведениями Впрочем. постепенно проект Snowball Interactive превратился в RPG. Наверное, сказалась общая превнерусская тематика



С точки зрения сюжета в «Князе» можно най ти как какие-то соответствия с действием «Всеслава», так и противоречия, которые, кстати, очень естественно вписались в игровой процесс, создав особую, необычную атмосферу старой легенды. Получилось очень логично. Своими корнями сюжет уходит в далекое прошлое. Как выяснилось, в древние, незапамятные времена жили Титаны, эдакие всемо гушие полубоги. Жилось им. прямо-таки скажем, невесело, а потому в один прекрасный день они решили позабавиться и создать бессмертных героев, которые должны были бь очень экзотично смотреться на фоне обычных

людишек. <mark>Герои, впрочем, сильно</mark> отличались друг от друга по своим убеждениям, и между ии дов<mark>ольно часто вспыхива</mark>ли серьезные конфликты. Время шло, Титаны стали исчезать. Один из последних Титанов решил-таки напоследок оставить на Земле скромный сувенир в виде <mark>магического браслета.</mark> Браслет был спрятан в глубокой пещере, вход в которую охранял огромный дракон. К нему для пущей бе-зопасности был приставлен специальный герой, выполнявший функции дрессировщика. Надежную защиту от дракона ему обеспечивал магический амулет. Впрочем, амулет охранял героя лишь от монстра. В один прекрасный день бессмертный дрессировщик попал в засаду. Осознав угрозу получения сначала амулета, а потом и чулолейственного браслета в руки разбойников, герой действовал весьма решительно. Он разломал амулет на три части, которые и послал вместе с пролетавшими мимо птичками своим друзьям. Первая часть предназначалась Всеславу, вторая должна была бы попасть в Скандинавию, к одному смертному, третья же — к Михаилу, проживающему в Византии. В общем, без приключений амулет, точнее, один из его ку<mark>сочков, попал лишь к</mark> Михаилу. Птичку, спешившую к Вс<mark>еславу, под-</mark> стрелил охотник, который, кстати, также оказался героем. Со скандинав<mark>ом вообще прои-</mark> зошла нехорошая история. Наверное, существенную роль сыграло его человеческое происхожление... Короче, он безобразно напился и разболтал первым встречным о полученном сувенире. Интересную историю услыльно известный герой по имени Драгомир. Он тут же решил отобрать амулет у неивого скандинава и <mark>отправиться</mark>

поиски остальных его частей с отряда ми варягов. То же решили и византиец Михаил, отправившийся на Север с первым торговым обозом, и упачливый охотник, который так случайно обошел Всеслава

Между тем, хитро приимеет и иное толкова ние, которое многим может показаться весьма интересным. Дело в том, что разработчики очень тонко на мекнули на три версии происхожле

ния государственности на Руси. П<mark>уте</mark>шествие Драгомира — приход варягов, охотник, проий в среднерусской полосе, — версия о самобытном происхождении, и, наконец, Михаил, прибывающий на Русь с торговым обозом. — византийская версия.

Князь: Ропєвой Мир

Разработчики «**Князя**» объединили в игре несколько классических ролевых систем, до-бившись очень правильного игрового баланса. В самом начале игры нам предстоит сделать выбор относительно типа героя. Воин, охотник, купец и лидер — думаю, что некоторые комментарии все-таки необходимы. Охотник по своим характеристикам мало чем отличается от воина, за исключением того, что контактному бою предпочитает дистанционный. Лидер обладает наилучшей способностью привлекать в свой отряд новых людей, нто в «**Князе**» все же довольно важно. Ку пец — усредненный вариант по всем параметрам. Каждый персонаж состоит из 43 характеристик, среди которых всего четыре изменяющихся по известному принципу приобретения experience'a. Информация о характеристиках героя помещена на специальный экран. Хотелось бы, кстати, <mark>отметить, что вс</mark>е операции, связанные с экипировкой персонажа и использованием предме тов, производятся настолько

просто, что никаких вопросов ни у кого не никнуть.



Александр Никитин

Первый квартал 1999 года

12 человен http://www.1c.ru

ПРОЕКТ: РАЗРАБОТЧИК:

РУКОВОЛИТЕЛЬ ПРОЕКТА:

COCTAR-

BPIXUL-

Юрий МИРОШНИКОВ

Что касается магии, то тут разработчики 1С поступили так же, как и Snowball Interactive. Роль свитков с заклинаниями будут выполнять артефакты, получение которых предоставит герою самые различные магические возможности. Эффективность использования артефактов будет каким-то образом зависеть от определенных характеристик. С другой стороны, в «**Князе**» магия, к счастью, не оказапась уделом какого-то одного типа героя, практически все зависит от самого игрока.

Разработчикам «Князя» удалось невероятное: для игры был создан огромный мир в самом прямом смысле этого слова. 35 различных локаций, размеры которых способны поразить любого игрока, отличаются удивительным разнообразием. Это создает впе-

> и не реалистичности, то прав-доподобности происходящего. В «**Князе**» есть не толь-ко бесконечные леса, в которых запросто можно заблудиться — пять подземных пешер, один вивантийский военно-торговый лагерь, девять славянских селений и пять военных лагерей викингов — этого, кажется, должно

хватить всем. В селениях гуляет

чатление целостности мира, если

множество персонажей, с каждым из них можно поговорить, и довольно часто такие разговоры могут повлиять на сам игровой процесс.

Я уже говорил о том, что в игру включены и стратегические элементы. Касаются они, впрочем, не только управления, но и возмож ности строительства различных зданий в селениях, жители которых лояльно относятся к ге-рою. Сама технология особенной сложностью не отличается. Герой разговаривает с какимлибо персонажем и просто предлагает ему построить, скажем, кузницу. Персонаж может либо не согласиться, либо согласиться, и в последнем случае через определенный период времени строение, «заказанное» вами, появится в определенном месте. Процесс строительства, кстати, очень детализирова<mark>н</mark>

Общаясь с персонажами, вы можете также на-нять их в свой отряд. Эффективность найма зависит от соответствующей характеристики, но максимальное количество воинов в отряде не так уж и велико. Всего под вашим управлением может оказаться не более десяти человек — «Князь» все же остается верен выбранному жару. Хотя, с другой стороны, довольно часто от того, сколько людей в вашем отряде, может зависеть исход битвы.

«Князь» обещает оказаться, наверное, самой интерактивной ролевой игрой. По крайней мере, мне не удается вспомнить, где еще была реализована такая логичная система взаимодействия героя с предметами или предметов с предметами, обеспечивающая совершенную свободу для игрока. И примеров этому можно приводить очень долго. Возьмем хотя бы такую милую де-





Всеспав, когда выйдешь-то?

Этот рассказ лишь свидетельство тому, что российские разработчики находятся в самых дружественных отношениях между собой. :-) А также ответ на вопрос, что связыват «Всеслава» от Snowball Interactive и «Князя» от 1С...

«В каждом селении «Князя» гуляет множес тво персонажей, среди которых есть женщины, дети... Так получилось, что одному мальчику досталось имя «Всеслав». По чистой случайности, между прочим. Разумеется, просто так мы этого оставить не могли и стали придумывать самые разнообразные диалоги

между маленьким Всеславом и глав роем, которые бы отвечали и игровой действительности и объективной реальности. Скорее всего, этот маленький и очень веселый эпизод останется в финальной версии игры. Наверное, главный герой будет задавать знакомый вопрос: «Всеспав, когла выйлешь?»





таль, как способы уничтожения зланий. Как ни странно, мечами, топорами и дубинками раз рушить какую-либо постройку просто-напросто невозможно. Понять, почему, сложно, достаточно представить себе уничтожение деревянной избушки мечом в реальной жизни. Чуть ли ни впервые в игровом мире разработчики сознательно лишили свое детище этой нелепой условности. С другой стороны был найден наиболее логичный выход — постройки изящно поджигаются с помощью горящих стрел, пущенных из лука. Как поджечь стрелу — эту проблему создатели «Князя» решили также неординарно. Стрела смазывается специальным маслом, которое можно добыть, как минимум, двумя способами. Способ первый: купить в магазине. Способ второй: найти соответствующее растение и приготовить масло из него. Вообще приготовление различных снадобий из растений в «Князе» играет далеко не последнюю роль. Никаких специальных характеристик для подобных действий иметь не обязательно, главное, подходить к созданию лекарств, ядов и противоядий творчески При этом в игре существуют десятки комбина ций различных растворов, которые могут каким-то образом повлиять на героя.

При таком подходе разработчиков к игровому процессу может возникнуть вполне логичный вопрос о том, насколько «Князь» соответствует реальной истории. Как выяснилось, поначалу игрой занимался исторический кон сультант, однако, вскорости потребность в его знаниях исчезла. Было решено создавать фантастический мир, стилизованный под древнерусскую культуру. Именно поэтому было выб рано время, о котором не существует достоверных сведений. С другой стороны, «Князь» от этого только выиграл, несмотря на явные несоответствия с объективной реальностью. Русские имена, архитектура домов — все это вне всяких сомнений, вызывает знакомые ас социации и создает неповторимую атмосферу... А жуткие монстры, которые бродят по лесам, лишь усугубляют эту атмосферу...

О монстрах, кстати, отдельный разговор. То, что вам предстоит увидеть в «Князе», превзойдет любые ожидания. Начнем с того, что наши противники, как, впрочем, и все в игре, отличаются редким разнообразием. Дизайн и фан тазия, с которыми они были сделаны, также оставляют наилучшие впечатления. Чего только стоят черви, один вид которых вызывает содро-



гание! Или скажем экзотические аспилы вос созданные по древнерусским легендам... Не хотелось бы сравнивать с тем же Diablo, однако, не сказать, что монстры в «**Князе**» выглядят не в пример лучше, просто невозможно.

Кстати говоря, вопреки распространенному мнению игра от 1С вовсе не «Diablo по-рус-ски». Прежде всего, игровой процесс в «**Кня**- умалять достоинства хита от Blizzard, добавлю от себя, что между щелчком мыши и взмахом меча главного героя все же очень мало общего... В «Князе» же сражения автоматизированы. Вы лишь отдаете самые основные команды, нисколько не заботясь о частоте шелчков

«Князь»: Прекрасный Мир

придерживаться самых высоких графических стандартов. То, что мы видели на screenshot'ах, казалось невероятным. Кристально чистая графика, необычный выбор масштаба, детально проработанная анимация персонажей — все это осталось актуальным и до нынешних времен. Возможности самых мощных 3D-акселераторов меркнут перед тем, что вы увидите в «**Князе**». Достаточно лишь увидеть прекрасные березовые леса, чтобы понять, что такое истинная красота на экране монитора. А то, как вы полнено изображение огня, наводит на мыслы о том, что до сих пор ничего похожего просто



Не может не радовать и такая вещь, как отсутствие всяческого торможения даже на самой средненькой машине. При том качестве графики, которое мы можем наблюдать в «Князе», это, пожалуй, единственное чувство, которое испытываешь помимо удивления. Не стоит гакже забывать о том, что каждая из 35 локаций огромна и очень разнообразна. Впрочем, вряд ли можно описать словами то, насколько прекрасен мир «Князя». Пока наслаждайтесь screenshot'ами, а в первом квартале 1999 года вы сможете убедиться в справедливости моих

http://www.e-shop.ru

Компьютерные игры с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

Заказ по интернету: http://www.e-shop.ru e-mail: eshop@gameland.ru телефон: (095) 258-8627 доставка по Москве: \$3



 ∞

.00

\$22

22

26

ဖ

\$28

. မ



0

 ∞

Soldiers at War







Need for Speed III (рус.док.)







.99



Поставка: на следующий Издатель: Electronic Arts



Team Apache (рус.док.)





Ü

Half-Life (рус.док.)





F-15 (рус.док.)

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить любые новые игры вышедшие в США.

Секретный персонаж.

В большинстве игр есть секретные уровни, трассы, персонажи... В «Князе» мы также решили сделать секретного супергероя. Правда, подошли мы к его созданию с юмором, в результате чего на его месте оказалась... корова. Причем, эта скотина оказалась полноценным героем: на нее можно было навешивать доспехи, она прекрасно использовала магические артефакты. Что касается сверхвозможностей коровы, то они прекрасно отображали ее животную сушность. Наш секретный герой мог нанимать в свой отряд разнообразных монстров и диких зверей. К сожалению, по вполне объективным причинам мы отказались от использования коровы в таком качестве, поэтому в финальной версии игры ее не будет.



ве» далек от стандартов point&click. Не желая

С самого начала разработки игры было решено



Indiana Jones and the Infernal Machine

ПЛАТФОРМА: ЖАНР

ИЗДАТЕЛЬ

3D Adventure/Action Lucas Arts Lucas Arts

РАЗРАБОТЧИК: НИДПНО nttp://www.lucasarts.com выхол: 15 февраля 1999 гола Tomb Raider, King's Quest VIII,

Сергей ОВЧИННИКОВ

Для очередной фирменной игры сериала LucasArts подобрала совершенно уникальную историю. Традиционно, вся кутерьма завязывается вокруг некоего замшелого артефакта..

сли звезды зажигают, значит это кому-нибудь нужно. Если люди хотят узнать о голах юности Ларта Вейдера, то это, очевидно, значит, что их интересует он сам, а не его зловещая маска. Ну, а если ранние опыты великого Стивена Спилберга по созданию образа Зорро двадцатого века все еще будоражат воображение, то нечего долго думать. А то Харрисон Форд состарится и не сможет ска кать на лошадях и останавливать на ходу танки. Инпустрия развлечений внезално осознала, что даже старые, но хорошо известные герои былых блокбастеров все еще интересны . широкому зрителю. И вот богатый, но почти незаметный бизнес Джорджа Лукаса вновь начал свое целеустремленное движение к вершинам. Главный фильм будущего го-

да уже известен. Можете спросить об этом у любого американца, «Звезпные Войны» двадцать лет спустя. слегка потускневшие, но обретшие бессмертие и окруженные светяшимся ореолом таинственности и многозначительности, просто обязаны прои настоящий фурор. И не только в киномире. Игры, кни ги, журналы, мультсериалы, комик

сы, игрушки, постеры, наклейки, телепередачи. — все эти элементы одной системы сойдутся в едином порыве к финансовому столпотворению. Не подумайте, что фильм будет плохим. Что зрители — идиоты. Что продюсе ры — самодовольные мошенники. Просто это современный шоу-бизнес. И наши любимые игры являются неотьемлемой (уже) его частью. При чем здесь Indiana Jones? При том же. Упорно циркулирующие вокруг LucasFilm слухи весьма настойчиво намекают на то, что следующий крупный проект студии будет ничем иным, как первой серией новой трилогии о всемирно известном археологе. Правда, в

рокам, до сих пор не превзошел никто. Игра, адуманная «высоким начальством» как некий повесок к выхоляшей на вилео трилогии Indiana Jones, с легкой руки молодого дизайнера по имени Hal Barwood превратилась в икальное произведение. По качеству сценария, проработке персонажей и драматичности сюжета Fate of Atlantis, признаться, много превосходил своего киношного собрата. Игра была просто пропитана атмосферой, едким юмором и аккуратным тонким подтекстом. В игре впервые была применена развернутая система диалогов и был значительно усоверенствован классический интерфейс SCUMM. Более того, Fate of Atlantis отличался необычной жанровой направленностью, которая позже придала уникальные черты практически всем адвенчурам от LucasArts. Разу-

> меется, речь идет о мини-играх аркадных вставках. Даже примитивное исполнение не могло испортить попучаемого удоволь ствия. После того как формат СD-ROM получил более-менее широкое распространение, именно Fate of Atlantis удостоился чести стать первой игрой, прошелшей озвучку в LucasArts и вышедший на новом носителе. И хотя букваль

но спустя пару месяцев за ним послед Day of the Tentacle u Sam & Max Hit the Road. первенство Indv весьма примечательно

Несмотря на оглушительный успех, продолжение не последовало. Конечно, мы помним невразумительные Desktop Adventures и прочие «мелочи», но настоящего продолжения фанаты так и не дождались. Как, кстати, не увидели и третьей части Maniac Mansion или нового Sam&Max. И вот LucasArts вспомнила о старом герое. Вот уже полгода как анонсирован новый проект, полгола просачивающейся по крупице информации и появлению новых



Для очередной фирменной игры сериала LucasArts подобрала совершенно уникальную историю. Традиционно вся кутерьма завяз вается вокруг некоего замшелого артефакта, который мог бы чуть ли ни принести вечное счастье всей планете, а в результате действий алчных и нечистоплотных политиков может превратиться в главную причину ее гибели. Интереснее всего то, что на этот раз реалистичность происходящего настораживающе высока. и это притом, что составляк

ми экземплярами мало научно фантастического творчества. Сюжет новой игры вплотную связан с модной «русской» тематикой. Выбран весьма и весьма полходящий временной период. 1947 год — самое нача ло холодной войны. Учень Советского Союза в поисках возможностей для создания мощного ору-

жия натыкаются на целую серию древних легенд, которые рассказывают о некоей фантастической машине, способной вырабатывать и преобразовывать гигантские объемы энергии. В мифах даже указывается на возможность перемещения человека при помощи этой машины во времени и пространстве. Согласно тем же преданиям, это самое устройство хранится где-то неподалеку от разрушенного фундамента мифической Вавилонской ини. Так вот, русские гении умудрились-таки найти этот самый фундамент и на момент начала действия уже проводят возле него рас-

копки. Место ученых быстро занимают воен ные, и Запад, наконец, понимает, чем все ЭТО ему грозит. Американские спецслужбы начинают в экстренном порядке выведывать информацию и пытаться помешать Советам в осуществлении их замыслов. А тем временем, машина после нескольких месяцев напряженных работ, наконец-таки, находится. Однако ученые говорят о том, что еще за несколько тысяч лет до того, как она была найдена, ктото умудрился весьма предусмотрительно выташить из нее несколько жизненно важных деталей и спрятать их в разных уголках земного шара. Наш герой, как известно, американец.

Так что за светлое будущее собственной страны он стоит горой. Несмотря на уже солидный возраст, Инди никак не может отказаться от нового опасного приключения ведь на карту поставлена судьба планеты. Сюжетная линия миролюбиво опускает детали, связанные с тем, что намереваются сделать с машиной американцы.

Что ж, думаю, и для нас будет разумно не касаться впредь этой темы. Основной задачей господина Джонса будет отыскать все запчасти машины до того, как до них доберут-

Разумеется, такой сюжет выбран исключительно для того, чтобы разнообразить задания и уровни. Что ж, LucasArts, бесспорно, постаралась на славу, и в новой игре нас ждет просто-таки шокирующее разнообразие стран и континентов. От уже ставших стандартными пирамид майя, африканских и ближневосточных пустынь, таинственных храмов до подводных миров Атлантики, странных сооруже-







ний на юге Казахстана и забытых древних культур востока. И все в 3D. Все создавалось на основе реального исторического материала, просто было слегка приукрашено и качественно вплетено в сюжетную линию игры. Всего в игре планируется целых шестнадцать уровней, каждый из которых будет представлять собой более или менее исторически аккуратный слепок некоего мистического местечка. История, по всей видимости, начнется скромно, но со вкусом. Милый профессор, любимец учениц, мирно влачит занудное существование в небольшом университете штата Юта (в точке, весьма отдаленной от центров цивипизации). Изредка он развлекается расследованием странных происшествий, тем или иным образом связанных с археологией. И вот в процессе одного такого дела он оказывается втянут в очередные неприятности. То есть попадает в руки (простите, лапы) ЦРУ. Далее по сценарию — сначала на развалины в Вавилон (где придется скрываться от советских патрулей с ловкостью Solid Snake'a), потом, собственно, к фундаменту той самой башни, а уж оттуда — по довольно сложному маршруту.



отличие от старшего брата StarWars, не прик велом, а полноценным сиквелом. В главной роли, разумеется, почти не стареющий Харрисон Форд. Когда-то сразу после окончания Второй Мировой. За проект, вроде бы, собираются взяться DreamWorks, Paramount и сама LucasFilm. Слухи примерно такого содержания бродят еще с минувшего лета. И, надо что они небезосновательны. Иначе с чего бы LucasArts, всегда чутко реагирующая на пействия материнской компании, стала бы ворошить прошлое?

Если вы не играли в Indiana Jones & the Fate of Atlantis, то можно смело утверждать, что вы потеряли очень много. Эту вершину жанра Adventure, как до сих пор кажется многим игни одного переноса сроков выхода. Так не готовит ли LucasArts стартовую площадку для очередного кинематографического проры-

Еще одно опасение. Во всех анонсах, касающихся нового проекта, LucasArts демонстра тивно утверждает, что игра относится к популярному нынче жанру Action/Adventure и по сути своей походит на Tomb Raider. Но только, разумеется, намного лучше. Команда же Barwood'a дружно утверждает, что в Indy3D заложены лишь элементы Action, а, по сути, это все та же старая добрая адвенчура в классическом стиле LucasArts, но только полнос-











Адвенчура в Indiana Jones предстает в виде стандартных головоломок и разрешения проблем типа: «Как добраться до... и как оттуда потом выбраться». Однако все это расширено многочисленными диалогами с более чем десятком главных персонажей. Одну из ведущих ролей в игре опять сыграет выдуманная Barwood'ом Sophia Hapwoo — даже если вы и забыли об ее оригинальном характере, то можете не беспокоиться, она непременно напомнит. Главным же убийственным аргументом в пользу адвенчуры становится известный всем SCUMM. Несмотря на то, что здесь, как и в Grim Fandango, система изменена практически до неузнаваемости, все ее основы тут как тут. Вот только окончательно перешел в мир иной курсор и большинство меню. Зато сохранился inventory. Кстати говоря, на этот момент LucasArts делает особый акцент. Раз имеются предметы, значит, будет и товарообмен. Основные принципы, выходит, живы-здоровы. Ну, а теперь посмотрим на игровой процесс с другой стороны.

Что касается Action'а, то эта часть игры тоже обещает быть совершенно самостоятельной и ничуть не менее важной, чем другая. Герой находится в полностью трехмерном мире, и поэтому без ходьбы, бега, прыжков, скачков переворотов, отскоков, всевозможных приседаний и ползанья жить не в состоянии. Все это непременно будет обеспечено, пусть и не в

объемах, доступных чемпионке по гимнастике с пистолетами по фамилии Крофт, но все же, во вполне достаточных количествах. Значи тельный шаг вперед сделан в совершенно другой области — вместо меняющихся по десять раз за уровень костюмов наш герой обзаведется весьма достойным, постоянно обновляющимся парком оружия. Игра построена вовсе не на «стелс»-технологиях, поэтому драться и стрелять придется часто. Для соответствующих целей послужат револьверы, винтовки, гранатометы, даже базуки и автоматы Калашникова. Имеется и несколько видов взрывчатки, одним словом, с Инди не соскучишься. Разумеется, всегда при себе у настоящего героя имеется своя любимая веревка и ковбойский кнут, чтобы забираться туда, куда в нормальном состоянии забраться нельзя. С помощью всего

этого можно еще и отбиваться от мелких хиш-

ников. Змей, например. Или тигров Еще одним измерением игрового процесса в игре обешает стать магия. По мере того, как наш герой будет продвигаться вдоль сюжетной линии и находить соответствующие кусочки и запчасти Infernal Machine, y Heго будут появляться ма LucasArts пока таинственно молчит об из природе и действии магии на окружающую среду, однако уже сейчас становится ясно, что одним только простым Граалем здесь не обойдется Джордж Лукас им судья.

В игровом процессе, как и много лет назад, обязательно найдется место для мини-игр. Некоторые из них действительно воодушевляют. Например, известно, что во время одной из таких забав Инди будет служить нянькой для одной очень ядовитой змеи, которую непременно надо будет усыпить чарующими звуками восточной дудочки. В другом случае имеет место самый натуральный плагиат. И ладно бы из фильма про Инди. Ан нет, из него, родного — Tomb Raider 3. Угадали, неизвестно откуда взялась вагонетка, в которой мы, соответственно, с бешеной скоростью будем катиться сквозь парадоксальные пейзажи ацтекских храмов. Не исключено, правда, что и создатели Tomb Raider смотрели когда-то кино. Или забе-





гали в Диснейленд. Так что почти не страшно Еще вам придется научиться ходить по канату и много чего другого.

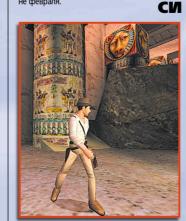
LucasArts специально для Indiana Jones & The Infernal Machine HE спелала новый пвижок. Напротив, совершенно спокойно, не моргнув глазом, решила использовать один из старых, благо вон их сколько. Слава Богу, под руку попался Dark Forces II, то есть, простите, Leia Engine. Его слегка оптимизировали, то есть научили работать с 16-битными текстурами. Более того, ему привили хорошие манеры, и теперь без наличия 3D-акселератора он и взгляда в сторону вашего компьютера не бросит. В принципе, движок действительно претерпел кое-какие изменения и стал выглядеть очень даже неплохо. Отлично потрудились художники — трехмерные миры Indy стали выглядеть весьма и весьма симпатично. Единственная проблема — на скриншо-

> тах, например, совершенно не ивается разница между Египтом, Юкатаном. Вавилоном или Тибе том. Намного лучше, нежели в Dark Forces II, выглядит освещение Правда, для современной индустрии симпатичные огоньки уже давно перестали быть редкостью. Движок, конечно, уже слегка устарел, и, думается, к

весне вообще перестанет производить солидное впечатление. А слухи о Dark Forces III на движке Unreal все ходят и ходят...

Теперь вы можете смело окинуть взглядом страницу, просуммировать все вышесказанное и задать справедливый вопрос: «Так что же — Action или Adventure?» Отвечу честно — не знаю. LucasArts в стремлении своем угодить абсолютно всем, похоже, копает себе одну из самых крупных ям за всю собственную историю. И проблема здесь вовсе не в том, что Action нельзя хорошо совместить с Adventure и наоборот, а в том, что от каждого из жанров в этом случае надо брать лучшее. А не брать все, что в них имеется. Боюсь, что из такого «сборника идей» хорошую игру сделать будет сложновато даже для таких монстров игрового дизайна, что сидят в LucasArts. Впрочем... Это Индиана Джонс. Один из любимейших героев. В одной из любимейших игровых серий. В интересном жанровом сочетании. С немного примитивным, но забавным сюжетом.

И чем он, спрашивается, хуже этой Лары? Ну, чем? Надеюсь, что ответ мы получим в середине февраля.



http://www.e-shop.ru

Аксессуары для компьютера с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

Заказ по интернету: http://www.e-shop.ru e-mail: eshop@gameland.ru телефон: (095) 258-8627 доставка по Москве: \$3



\$63.69





\$136.79

















ectra 2500 16 MB











ဖ Ö



niro VIDEO DC 10





Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить любые новые игры вышедшие в США.

\$36.

4 9











\$490.

eroes of Might and Magic III

Дмитрий ЭСТРИН estrin@gameland.ru

Что касается сюжета, то тут разработчики решились на правильный шаг, который сделает игру более популярной...

да. Прошу прощения за наруше привычной композиции статьи, но это маленькое исклюнение было совершено не в по рядке оригинальности, а исключительно в гуманных целях. Вопрос о том, «когда народ увидит Heroes of Might and Magic III», в последнее время задается настолько часто, что нет никакого желания испытывать терпение читателя в такой ответственный момент. Олнако помимо информации о пате выхола, в редакции «Страны Игр» скопилось масса самых различных сведений, которые дают нам возможность очень точно описать игру еще до ее появления у томящихся в ожидании фанатов. А посему вернемся на рельсы обычного повествования и постараемся выяснить, чем окажется Heroes of Might and Magic III на

ыйдет в феврале-марте 1999 го-

Вряд ли стоит говорить об успехе серии **Heroes** of Might and Magic — это факт извес

тный и очевидный. Не только правильное и логичное использо вание ресурсов двух жанров, не только невероятная глубина игрового процесса оказались решающими в авторском подходе к разработке. То, как это было спелано, то, как это было нарисовано, то, что подарило нам волшебные ощущения и позволило ощутить в другом, совершенно правдоподобном мире, то, что почему-то не хочется называть словом «ди зайн», превратило серию Heroes of Might and Magic в эпическую драму. В этой драме

ром и зрителем... Загадочная сила заставляла нас проводить ночи перед монитором за поиском Ultimate Artifact, истреблением Черных Лраконов, погоней за накачанным Некромансером... Многопользовательский же режим Hot Seat, пользовавшийся особой лю-

игрок был одновременно режиссером, акте-

Но хватит лирических воспоминаний, вернемся в день нынешний. С самого начала разработки Heroes of Might and Magic

зил затянуться на неде-

III начали появляться фантастические <u>слухи.</u> Наиболее невероятный из них — поддержка 3D-акселераторов. Этот слух был безжалостно растоптан на ЕЗ'98, где игра была впервые выставлена на широкое обозрение. В общем, ничего особенного с технологической точки зрения Heroes of Might and Magic III собой не представлял (и, кстати, представлять не будет), поэтому ажиотаж был сравнительно умеренным. Только в последнее время, когда до выхода игры осталось около двух месяцев, о

продолжении знаменитой серии стали гово рить вновь. Стоит сказать отдельное спасибо Грегу Фултону (Greg Fulton), дизайнеру Heroes of Might and Magic III, который предоставил «Стране Игр» значительное количество ин формации об игре.



Основная концепция не претерпела каких-то решающих изменений. Heroes of Might and Magic III — это, как и прежде, пошаговая стратегия с ролевыми элементами, действие которой проходит в фэнтезийном мире. Изменения касаются в большей мере правил, по которым велась игра... Их действительно много, и о каждом из них мы расскажем по порядку. В остальном, как говорится, всего стало больше Замки, расы, артефакты, монстры, герои, заклинания — все в **Heroes of Might and Magic III** абсолютно оригинально

Что касается сюжетной канвы, то тут разработ чики решились на весьма правильный шаг, ко торый может сделать игру более популярной. Как известно, довольно много событий, которые происходили в Might and Magic VI, были взяты из Heroes of Might and Magic II. В

свою очередь, в Heroes of Might and Magic III сюжет тесно переплел ся с историей Might and Magic VI. Это позволяет нам не только говорить о единой Вселенной, но и ощу цать целостнос ть фэнтезий

World Compuдой игре от New ting. Там. гле заканчивается Might and Magic VI, начинается Heroes of Might and Magic III. Королева Катерина, жена знакомого всем Роланда, возвращается

на свою родину в Эратию (Erathia) и узнает об убийстве своего отца. В землях Эратии царят хаос и беспорядок, которыми воспользова лись Некромансеры сотоварищи. Подозревается, что именно они и есть истинные виновники гибели короля. Первые военные шаги Некромансеров были вполне удачными, и в скором времени в их руках оказывается столица Эратии. Катерина собирает лучших генералов отца и, соответственно, приказывает им освободить земли от демонического правления сил зла. В этом ей должны помочь союзные королевства, которым также угрожает военная мощь Некромансеров, у которых, правда, тоже есть помощники.

Сюжет элегантно прост и одновременно глобален. Классическое разделение на «хороших и плохих» позволило авторам игры реализовать весьма оригинальную и сложную идею относительно развития сценария. Как вы помните, раньше мы лишь выбирали одну из двух сторон, за которую приходилось сражаться, и в дальнейшем сюжет лишь изредка демонстрировал свою «нелинейность». Начнем с того, что в Heroes of Might and Magic III все действие разделено на три части. Первая часть связана с прибытием Катерины в Эратию и завязкой войны. Во второй — военные действия продолжаются и здесь происходят основные события, положенные по сюжету. Третья часть — последние решительные сра ния, после которых Катерина выходит из



войны победительницей. Таков общий скелет сценария, однако, на самом деле все несколь ко сложнее. Первая часть состоит из трех мини-кампаний и трех сторон, за которые мож но сражаться. Силы королевы Катерины олицетворяют добро, силы Некромансеров — зло, кроме того, в этой части представлены наемники. В первом случае вам придется захватить побольше земель и развиться, дабы получить стратегический потенциал, необходимый для будущих

военных действий. Во втором — вы должны

попытаться захватить остаток земель Эратии и

встретить неожиданный отпор неизвестного

ПЛАТФОРМА: жанр:

РАЗРАБОТЧИК: ОНЛАЙН

АЛЬТЕРНАТИВА:

ИЗДАТЕЛЬ

выхол-

Turn-based Strategy/RPG

New World Computing

http://www.nwcomputing.com

Heroes of Might and Magic II, Warlords III

евраль-март 1999 года

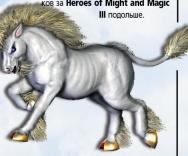
http://www.3do.com;

противника. Играя же за наемников, придется воевать на стороне тех, кто предложит больше денег. В данном случае вам должна быть одинаково безразлична судьба Катерины и Некромансеров. сражаясь за артефакты, ресурсы и просто деньги. Во второй части наемник исчезает, оставляя добро со злом наедине. Здесь всего две мини-кампании. Играя на стороне Катерины, ваша цель — захваченная столица Эратии: иг-



рая же против нее за Некромансеров, вы должны постараться объединить разрозненные силы и нанести решающий удар. В заключительной части существует одна-единственная мини-кампания, в которой Катерина уничтожает армию Некромансеров и узнает, кто убил ее отца.

В такой весьма оригинальной сценарийной системе проспеживаются вполне погичные связи между различными событиями. Связи эти лишний раз подчеркиваются возможностью переносить некоторых героев из одной миссии в другую, а также небольшое количество ресурсов и артефакты. Итак, всего шесть мини-кампаний и более двадцати сценариев. Кроме того, в Heroes of Might and Magic III окажется несколько десятков дополнительных карт, предназначенных как для одиночной игры, так и для многопользовательского режима. Пока ничего не известно о редакторе карт, однако, вряд ли New World Computing упустит лишнюю возможность удержать игроков за Heroes of Might and Magic





HTTP:///WW.GAMELAND.RU

Ü

ဖ

68



местности. Стимулом за выполнение квестов

прочими неожиданностями. Благодаря этому

карты должны стать на 50% больше, что само

Система строительства городов изменилась

настолько, что без определенных коммента-

риев не обойтись. Если раньше для того, чтобы

начать строить, нужно было превратиті

деревню в замок, который симво

лизировал собой экономичес

кую основу, то теперь в

каждом городе должно

быть два здания — хо-

зяйственное помеще-

ние и, собственно, за-

помещение существует

изначально и непосред-

ственно обеспечивает

строительство всего и вся,

также

upgrade'ов —

чивая всем остальным. Од-

нако, не построив замок, начать

возводить жилища для подопечных су-

ществ невозможно, замок — второе по

ственное

значимости здание в городе. Хозяй-

можно совершенствовать

в четыре этапа, увеличи-

вая таким образом де-

форт, крепость и соб-

ревню (village) до размеров

небольшого городка (town), горо-

да (city) и столицы (capitol). У замка

существует

ственно замок. С каждым из них появ-

ляются рвы, дополнительные стены, баш-

ни и прочие фортификационные сооруже-

ния. Из Heroes of Might and Magic III исчез-

ли колодец и статуя, однако, их функции те-

перь выполняют хозяйственное помещение и

замок. Так, поэтапно достраивая хозяйствен-

ное помещение, вы будете увеличивать при-

быль, получаемую от города, а, совершенствуя

помещение

несколько

Хозяйственное

по себе приятный сюрприз.

окажутся такие награды, которые будет просто-напросто невозможно найти на карте другим путем. Одним из наиболее серьезных изменений, произошедших с картами в Heroes of Might and Magic III, следует считать подземные миры. На многих уровнях будут располагаться подземелья со всеми прилагающимися особенностями — демонами, чертями, кипящей лавой и



Как уже говорилось, принципы игрового процесса ничуть не изменились. Большую часть времени в начале каждой игры нам предстоит провести за исследованием местности, сбором разбросанных ресурсов, захватом шахт и нейтральных городов. Нельзя не отметить и то, что теперь можно захватывать не только шах ты, лесопилки, маяки и города, но и магические генераторы различных монстров, увелич вающие производство соответствующих видов в ваших городах. Артефакты, которые в Heroes of Might and Magic II негативно

влияли на героя, исчезли, зато вместо них появились реликвии. Принципиально реликвии ничем не отличаются от артефактов, за исключением того, что в них всегда, помимо положительных свойств, заложены и некие отрицатель ные. Так что теперь перед игроком всегда будет возникать нелегкая дилемма брать или не брать... Разумеется, количество обычных артефактов будет увеличено.

Невозможно не обратить внимания на новые объекты, появившиеся на карте. При их посещении герой сможет получить квест, а за его выполнение — арте факт, ресурсы, дополнительного героя, experiепсе. Задания квестов будут обусловлены особенностями уровня. В кампаниях они зависят и от игрового сценария. Как правило, следует уничтожить сильного монстра, принести ка кой-либо артефакт, освободить кого-либо или,



строительство города в Heroes of Might and Magic III стало куда более громоздким, чем в предыдущих частях серии, однако, вполне возможно, что такая более сложная система заставит игрока заниматься городами до самого

Разработчики увеличили количество жилищ для существ до семи, и для каждого из них теперь существует возможность upgrade'a. Таким образом, в Heroes of Might and Magic III должно оказаться огромное количество разнообразнейших монстров, раза в два больше, чем в Heroes of Might and Magic II. Из старых строений остались также башня магов, рынок и таверна, причем, рынок теперь может быть усовершенствован до хранилища ресурсов. Последний обеспечивает появление в городе нескольких единиц определенного ресурса. Среди новых зданий стоило бы отметить фабрику, производящую новые виды вооружения, такие, как катапульты или баллисты. Кроме то го, в каждом городе будет доступно строительство какого-то уникального здания по одному для каждой расы. Таким, например, бу-

дет Телепортатор, позволяющий щаться между городами. Или Портал, с помощью которого можно будет призывать монстров, находящихся на карте Кроме того, в горолах можно строить специальные установки, увеличи вать появление существ. Их также можно будет совершенствовать.

Между постройкой зданий в Heroes of Might and Magic III будет больше зависимостей. Жи лища для самых мощных монстров стоят на этот раз значительно дороже. Да и сами монстры будут требовать значительно больше ресурсов. Таким образом, разработчики решили из самых важных проблем в Heroes of Might and Magic III. Если раньше с течением определенного времени играть становилось уже не так интересно, как было раньше, развивать и строить было уже больше нечего, а по карте бродили накаченные герои с неправдоподобно сильными армиями и полным набором артефактов, то теперь увеличение сложности несколько изменит игровой баланс. Это означает, что чтобы достичь подобного сверхуровня, придется провести не одни сутки реаль ного времени за компьютером, а значительно больше. Безусловно, если разработчикам удасиенить игру таким образом, то **Heroes of** Might and Magic III окажется одной из самых



http://www.e-shop.ru

Видео игры с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

Заказ по интернету: http://www.e-shop.ru e-mail: eshop@gameland.ru телефон: (095) 258-8627 доставка по Москве: \$3



Bio F.R.E.A.K.S.





Iden Eye 007 оставка: на следующий ден остема: Nintendo 64 (NTSC) Diddy Kong Racing Поставка: на следую ido 64 (NTSC)











Fighters Destiny Поставка: на следующий день Система: Nintendo 64 (NTSC)



Aero Gauge





























46

Пишите и звоните по любым вопросам, мы можем доставить любые новые игры, вышедшие в США.





SHBAPP

Серьезные изменения постигли модель боев в **НоММ III.** Начнем с того, что поля битв стали значительно больше — их размеры увеличи лись на 50% по сравнению с Heroes of Might and Magic II. На них появилось значительно больше объектов, которые будут, как и раньше, мешать передвижению юнитов. Впрочем, некоторые из них станут выполнять для существ оборонительные функции. В зависимости от типа местности, на которой произошла стычка, разные существа будут двигаться по-разному. К примеру, кто-то сможет быстро перемещаться по болоту, но окажется совершенно неприспо собленным для передвижения по снегу



Герои теперь смогут командовать семью типами существ. Кроме обычных катапульт, в Heroes of Might and Magic III можно будет использовать баллисты. Появятся на поле боя и такие незаменимые вещи, как палатка первой медицинской помощи и обоз с метатель ным оружием, который обеспечит бесконеч ные боеприпасы для всех стрелков. Очень важно то, что и катапульты, и баллисты, и палатки, и обозы в игре можно будет уничтожать любыми средствами за исключением магичес-



жете отдавать юнитам. Всем летающим сущес твам ограничено передвижение. Некоторые юниты смогут использовать заклинания на по ле боя, что существенно изменяет всю тактику спажения

Полностью изменилась система фэнтезийных рас, преобразив, таким образом, весь игровой процесс. Впрочем, изменения эти коснулись, в основном, не принципов, а названий, что в любом случае невозможно не отметить. Итак. в Heroes of Might and Magic III нет больше городов Рыцарей (Knights), Варваров (Barbarian), Чародеек (Sorceress), Колдунов (Warlock) и Магов (Wizard). Теперь, судя по





Продолжим разговор о героях. Каждый из них будет обладать некой уникальной способностью, отличающей его от остальных. Скажем, у многих героев появится возможность существенно повышать характеристики у определенных типов монстров Кто-то с большей эффективностью сможет использовать различные заклинания на поле боя. Кто-то повысит добычу ресурсов. При этом, повторюсь, таких уникальных способностей бупет около 70

Количество дополнительных характеристик значительно возросло. В Heroes of Might and Magic III будет 28 различных умений, среди которых оста торые старые, такие, как Wisdom и Eagle Eye. Остался и известный skill дипломатия (Diplomacy), но с существенными изменен ми. Теперь герой, обладающий этой характе ристикой, сможет нанимать свободных существ с помощью специальных генераторов, о которых мы уже говорили, за шую сумму. Монстры будут также охотнее сдаваться за скромное вознаграждение. Множество новых дополнительных характеристик будут просто увеличивать способности защищать и атаковать. Следовало бы также отметить, что героя можно обучить управлению баллистой, после чего ее роль на поле боя заметно возрастет. И, конечно же, невозможно не упомянуть о характеристике, которая способна реально изменить тактик сражения. Эта характеристика, называемая Battlefield Tactics, позволяет менять

юниты местами непосредствен но перед самим боем. То есть игрок может, посмотрев расположение войск противника, соответствующим образом расставить на поле будущего сражения своих существ.

Магические заклинания в **HoMM III** opга

логичную систему взятую из Might and Magic VI. Теперь вся магия ока-

залась разделена на четыре школы: воздуха, воды, огня и земли. В принципе, все герои, обладающие магическими заклинаниями, могут использовать любые закл ния, вне зависимости от школы. Однако те, кто обладает знаниями като конкретной школы, смогут ьзовать соответствующие закнания намного эффективнее ма магия не претерпела каких либо других изменений, которые можно было бы отметить.

сительно хранения героями артефактов. Отныне они не смогут использовать одновременно несколько пар обуви, увеличивающей скорость передвижения, несколько щитов, поднимающих оборонные способности, и мечей, увеличивающих Attack Skill. Поскольку у героя, несмотря даже на то, что он герой, всего две ноги и две руки, игроку придется думать, как экипировать его наиболее Разработчики устранили и мелкие недора-

文章 遊派 ひ

W William &

Повольно интересным может пока-

заться решение разработчиков отно-

N (% /

1444 10/10

N 7 00 100

0 2

были особенно заметны в Heroes of Might and Magic II. Если рани то время, когда ход переходил вашему оппоненту, вы были вынуждены проводить минуты в пустом созерцании экрана, то теперь существует возможность заполнить их каким-то более дея-

тельным занятием. К примеру,

ботки многопользовательского ре-

жима, которые, впрочем, не

вы можете свободно scroll'ить карту, посещать свои города, проверять экипировку героев или, скажем, переговариваться с другими игроками. Конечно, ничего строить и поку нельзя, в этом случае Heroes of Might and Magic III превратился бы в real-time стратегию... В игре будут присутствовать всевозовательской игможные режимы многопо ры — любимый Hot-Seat, LAN, TCP/IP.

Al в Heroes of Might and Magic III будет отличаться полной непредсказуемостью. Компьютерные игроки на этот раз станут более агрессивными, будут более рационально использовать ресурсы и отстраивать города. Впрочем, поведение каждого из них скоррексить частые атаки, кто-то запрется в обороне. кто-то предпочтет строительство в городах исследованию земель, кто-то — наоборот. Несмотря на такое разнообразие, подчеркивается, что общий уровень искусственного интеллекта окажется заметно выше. То же касается и непосредственных сражений.

гировано по типу действий. Кто-то будет нанс

Что касается графики, то тут, в общем, ничего особо высокотехнологичного обнаружить не удастся. Если, конечно, не считать измененного разрешения. Вообще, многие были откровенно разочарованы, увидев последние screenshot'ы из игрового процесса, несмотря даже на блестящую работу художников, которые смогли сохранить фэнтезийный стиль Heroes of Might and Magic II. Этот факт я отмечаю лишь для того, чтобы не показаться субъективным своим читателям, поскольку себя к недовольным никак отнести не могу. Конечно, столь любимой народом поддержки 3D-акселераторов здесь нет, но ведь Heroes of Might and Magic III не Tomb Raider..

Итак, грядет продолжение Heroes of Might and Magic III... И, по-моему, все этим сказано Выйдет в феврале-марте 1999 года...



Heroes of Might and Magic II аналоги: Город Рыцарей (Knight)

Knight — Точная копия <mark>аналогичного героя из</mark> Heroes II. Предрасположен к развитию следующих характеристик: leadership и siege ballistics

Cleric — Герой, обладающий магическими способностями. Предрасположен к развитию следующих характеристик: wisdom и first aid.

Уникальное здание: Братство Меча (Brotherhood of Sword) — усовершенствованная таверна, повышающая мораль у юнитов на 2 единицы.

Heroes of Might and Magic II аналоги: Город Магов (Wizard)

Alchemist — Как ни странно, этот герой обладает равными военными и магическими ха-

Wizard — Один из самых мощных магов во всей игре. Как правило, ему доступны самые разрушительные заклинания

Уникальное здание: Библиотека (Library) пополнительные заклинания.

Rampart

Heroes of Might and Magic II аналоги: Город Чародеек (Sorceress)

Герои

Ranger — Сильный герой, предрасположенный к развитию archery.

Druid — Этот герой предпочитает использовать наиболее миролюбивые заклинания, в основном, защиты и восстановления жизненных сип

Уникальное здание: Сокровищница Гномов (Dwarven Treasury) — дополнительное золото кажлый лень

Dungeon

Heroes of Might and Magic II аналоги: Город Колдунов (Warlock)

Герои:

Overlord — Не пользующийся особенной популярностью среди подопечных существ, этот герой предрасположен к развитию неординарных боевых характеристик

Warlock — Копия аналогичного героя из Heroes II. Один из самых мощных магов во всей игре

Уникальное здание: Портал (Portal of Summoning) — призывает свободных монстров с карты.

Necropolis

Heroes of Might and Magic II аналоги: Горол Некромансеров (Necromancer)

Герои:

Death Knight — Герой, обладающий отличны

ми боевыми характеристиками и предпочитающий «родные» магические заклинан

Necromancer — Копия аналогичного героя из

Уникальное здание: Скелетный Траснформа тор (Skeleton Transformer) — превращает любой юнит в скелет.

Stronghold

Heroes of Might and Magic II аналоги: Город Варваров (Barbarian)

Barbarian — Герой, очень напоминающий Рыцаря по своим свойствам. Предрасположен к развитию artillery.

Battle Mage — He особенно искушенный в магии, этот герой предпочитает использовать самые простые заклинания.

Уникальное здание: Гильдия Наемников (Freelancer's Guild) — продажа армий наемни-

ые города

Heroes of Might and Magic II аналоги: не

Beastmaster — Под командованием этого героя все существа, как правило, гораздо лучше сражаются. В остальном похож на Варвара.

Witch — Об этом герое известно лишь, что его

магические свойства значительно превышают

Уникальное здание: Glyphics of Fear — увеличивает атакующие способности юнитов, обороняющих замок, на 2 единицы.

Описание города: В общем, Fortress сравнить не с чем. Этот город обычно располагается в болотах, постройки возникают вокруг огромного дерева. Существа представляют собой экзотических монстров, наподобие василис ков и гидр.

Heroes of Might and Magic II аналоги: не имеет.

Герои:

Heretic — В общем, этого героя воином мож но назвать лишь условно, поскольку магией он нисколько не пренебрегает, но предпочитает изучать боевые заклинания.

Demoniac — Герой предрасположен к изучению наиболее разрушительных заклинаний

Уникальное здание: Приказ Огня — увеличивает атакующие способности героев, посещающих город с этим зданием, на одну едини-

Описание города: Ад. Много огня, дыма и черных красок. Соответствующие здания. Монстры созданы по описаниям средневековых мистиков: демоны, церберы, бесы...



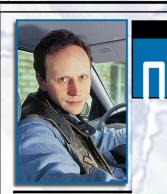
CTAHUUA

это стиль твоей жизни



игры наедине с собою

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ:



редставьте, что вы попали на необитаемый остров (или, не дай Бог, оказались в одиночном заключении...).

Представили?.. А теперь ответьте-ка на такой вопрос: «Какие две-три игры (неважно, старые или новые) достойны того, чтобы взять их с собой?» И бесконечными днями и ночами забавляться с ними раз за разом..

Непростая задача получилась? Бесспорно! Мой любимый Gamecenter (http://www.gamecen ter.com/) предложил решить ее известнейшим западным деятелям игрового бизнеса. В сети попались такие киты, как Джон Ромеро, Питер Мулино, Роберта Вильямс, Сид Мейер. Их «признания в любви» — парадоксальны, ведь далеко не каждый пожелал взять с собой хотя бы один собственный продукт (смотри прилагаемую Таблицу Тайных Страстей)!

С другой стороны, в багаже идолов «не нашей» игровой индустрии оказались очень «правильные» игры. Более того, каждый подробно и убедительно обосновал свой выбор. Вот, например, как это сделал в отношении отечественного Тетриса Ричард Гарриот (Ультима Онлайн, Richard «Lord British» Garriott): «Тетрис! Не только потому, что он крайне важно в

увлекателен, что **УСПОВИЯХ** ВЫодиночеспотому, заложена ность поссовершен ния. Каж

что в нем возможтоянного ствовадая победа шанс стать лучше. Кроме чуть-чуть

нужденного

тва, но и

того, есть масса версий игры, что позволит разнообразить времяпрепровождение во время долгих прогулок по пустынному берегу...» Ну, кто бы мог подумать?! И ведь совершенно справедливо изложено!

И подумалось, что неплохо бы предложить подобную задачку и кое-кому из известных российских game-creator'ов. Нет сомнений, что их нетривиальный выбор будет крайне интересен и поучителен нашим читателям. Особенно в части аргументов за ту или иную любезную сердцу иг-

Ах да, совсем позабыл — на острове (в тюремной камере, гм-гм...), конечно же, есть электричество, компьютер (игровая приставка) и спутниковый Интернет. Все-таки двадцать первый век не за горами, да и рубрика обязы-

Читайте, господа геймеры, сравнивайте и делай-

Сергей Орловский т Генеральный директор «Nival Interactive»

Хиты: «Аллоды — Печать Тайны», «Морские легенды» (Sea Legends)

Нужно, как минимум, две игры. Одна для головы, другая для рук!

Первая — «Master of Orion II». Это извращенный способ мазохизма, так как когда выигрываешь в очередной раз, то еще больше усложняешь себе условия, и начинаешь заново. И так до бесконечности. Очень полезно в условиях необитаемого острова.

Вторая — «Quake II CTF». Удивительная вещь для траты времени, даже когда его нет. Кстати, навыки, полученные в игре, могут пригодиться и на острове, если есть оружие и хищные звери. Очень хотелось бы иметь третью игру — «Web Browser». Это позволит не чувствовать себя одиноко, пообщаться с людьми, узнать новости, и скачать много новых игр (нас, россиян, не проведешь! — С.Д.).

Cepreu Knumoba продисеря «Snowball Interactive»

Хиты: «Дон Капоне», «Всеслав Чародей» Наличие Интернет автоматически подразумевает выбор из онлайновых игр, потому что после пары лет на необитаемом острове даже

скупой чат в «**Ультиме**» будет более привле кателен, чем сто раз пройденный шедевр в «single player»-режиме. Более того, выбор тогда точно падет на последний игровой проект от Microsoft со встроенным IE5.0 — конечно же, не из-за достоинств «игры», а из-за возможности броузить.

Если же про Интернет забыть, то это будут шахматы. Что-нибудь типа СМ7000. Первое время будет немного скучновато, но зато огромная перспектива развития плюс тренировка скиллов — когда лет через сто спасут, можно будет давать сеансы одновременной игрь и неплохо на этом зарабатывать.

И на третье — какой-нибудь «походовик» с хорошей шкалой уровней сложности вроде Battle Isle 2 или Spellcross. Четкие правила с долей вероятности, возможность сделать небольшой перерыв в любой момент и сходить покормить попугаев... Сначала будет весело, хотя... после первой пары лет точно придется играть на максимуме. Зато если забыть про save/load, по крайней мере, на одну жизнь развлечений хватит.

Евгений Ломкол коммерческий директор компании «Никима»

Хиты: Твиггер, Parkan

Сначала скажу, что бы я точно не взял на необитаемый остров — наш свежеиспеченный квест «Новый Робинзон», получился бы перебор. Я, вообще говоря, играю мало, преимущественно в игры «Никиты». Из не наших игр, которые произвели на меня неизгладимое впечатление. — это старый добрый Арканоид. Wolfenstein 3D, Doom.

Больше всего я оторвался на нашем Parkan'e, его бы я и взял на необитаемый остров (обратите внимание! — С.Д.). Причин тому несколько. Во-первых, быстрее, чем за 50 часов чистого времени, мне его ни разу не удавалось проходить, да это и не обязательно. Можно летать и заниматься исследованием неограниченно

Во-вторых, в Parkan очень много случайно происходящих вещей — каждая новая игра уникальна с точки зрения вселенной и событий, в ней происходящих. Это значит, что можно пе реигрывать заново, и каждый раз попадать в новые ситуации.

В-третьих, свобода выбора и перемещения в пространстве. Мне не очень-то нравится двигаться по заранее заданному сюжету. В-четвертых, игра учит выживать в одиночку в экстремальных условиях, причем, не только с помощью стрельбы по роботам и их кораблям, но и с помощью умственной деятельнос-

Т.е. для выживания нужно не только разрушать, но и придумывать и реализовывать различные способы заработка, строить, торговать, наниматься на работу.

Главное то, что в «Parkan» можно добиться того, что в реальной жизни не удается, при всем при этом вести себя в игре, как в реальной жизни.

Всю приведенную информацию следует воспринимать как незавуалированную и неоплачивае мую рекламу нашей игрушки, и пусть читатели «Страны игр» об этом знают :-)

Anekcangp Hukumuna начальник отдела игровых nporpamm, Pupma «1C»

Хиты: издатель большинства русскоязычных

Думаю, лучшим развлечением для любого разработчика является процесс написания собственных игр. Поэтому на первое место я бы поставил какую-нибудь систему программирования.

Если же говорить об уже написанных играх, то я бы взял с собой Magic the Gathering. Это одна из тех немногих игр, которые не могут надоесть в принципе. Настолько велико разнообразие игровых ситуаций и настолько хорошо она сбалансирована. Думаю, в России она еще не очень широко распространена изза отсутствия хорошего перевода на русский язык. Тем не менее, рекомендую всем. А вот что по-настоящему любят в нашей

редакции:

Омитрий Агарунов 1 директор «Агарун Компани»

Хиты: «Страна Игр»

Hv, наверное, **Tekken 3** — мне в нем нравится безумного качество графика, цифровая музыка, а также быстрота реакции на управляюшие сигналы. Замечательные приемы. жестокие удары. При этом они разнообразны и реалистичны. Очень адекватно реагирует камера

В последний **SimCity** я еще не играл, только попробовал. Но, наверное, можно взять

Зато играл в Grand Turismo. Это полный улет. Так как мне пришлось поездить в реальности на разных машинах, просто поразительно, насколько адекватно реализо ваны характеристики автомобилей, Тормоза, заносы, SUBARU держит повороты, как и по-настоящему. Хонда CIVIC просто безумно ускоряется, но из-за легкости ее сильно заносит и

> Сергей Овчинникова редактор раздела «Xiim?»

Хиты: колонка «Железных Новостей»

Если на острове будет Интернет, то и с играми проблем быть не должно, зачастую демо-версий вполне достаточно для того, чтобы в полной мере пресытиться той или иной игрушкой.

Имя Фамилия

Лжон Ромеро

(John Romero.

И, тем не менее, попав в такую ситуацию, я больше всего был бы рад иметь в багаже одну из Civilization (почти неважно, первую, вторую или Call to Power). Благодаря своему разнообразию и обили

Хиты

Хиты: Wolfenstein 3-D

Doom, Doom II, Heretic,

возможностей игрушка не надоедает, рубиться в нее можно на протяжении ну очень долгого времени. Учитывая наличие Internet, выбор пал бы, наверное, на Call to

> Power или Civ.: II Gold Edition. поскольку в них имеются многопользовательские режимы

Пункт второй — Super Mario 64. моя любимая игра. Большая, красивая, интересная и разнообразная (надеюсь, что Nintendo 64 на остров я как-нибудь захвачу).

Третьим, но совсем не лишним предметом в этом гипотетическом чемодане станут Heroes of Might & Magic, опять-таки совершенно неважно, какая часть (хотя лучше — долгожданная третья). Игра невыразимой глубины и баланса.

> Вот, пожалуй, и все. Напоследок отмечу, что список этот годится исключительно для необитаемого острова и ситуации, когда нет никаких надежд на получение новых игр извне, и приходится выбирать из наиболее «переиграбельного» списка. И это совсем не значит, что дома я играл бы исключительно в эту троицу...

Петр Равыдов 1 редактор раздела РС (четные номера)

Хиты: скоро будут ;-)

Если честно, то я бы взял с собой несколько любимых книг. Такие игры, к которым действительно хотелось бы вернуться, назвать очень сложно. Но можно... Наверное, я выбрал бы MAD TV и Ultima Online

Первую потому, что все равно ее никогда не брошу. А вторую чтобы, наконец-то, в нее сыграть. **MUD** все-таки... Иными словами.

прекрасная возможность превратить остров из необитаемого в обитаемый.

Тавлица Тайных Страстей

Игры

Daikatana

(.Овчинников

П. Давыдов

Ion Storm Hexen, Quake http://www.ion Age of Empires II storm.com/) Super Mario Bros. 3 Программное обеспечение для создаали кин Хиты: Syndicate, Magic Питер Мулинэ Civilization II (Peter Molyneux Carpet, Theme Park, Lionhead Studios Dungeon Keeper Final Fantasy VII http://www.lion head.co.uk/)

Сид Мейер (Sid Meier, Firaxis Хиты: F-15 Strike Eagle, Pirates, Railroad Tycoon, Games, http:// www.firaxis.com/)

Хиты: King's Quest,

Роберта Вилья (Roberta Williams, Phantasmagoria Sierra On-Line, http://www.sierra.

Unreal или Quake II

(With a Mission/Level Editor) Freecell

SimCity Anvil of Dawn

Curse of Monkey

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred,

Blood of the Damned

Комментарий

Встроенный редактор позволяет создавать нескончаемое разнообразие уровней и монстров. Игра на случайно сгенерированных картах против компьютера увлечет

Неиссякаемое количество секретов на

бесчисленных уровнях. Windows NT 5, Microsoft Developer Studio 5, Photoshop, LightWave

Увлекательная и глубокая игра, которую нельзя не иметь. Хоть я ее и прошел, но в ней столько еще сокрытого.

С редактором уровней — просто неограниченные возможности. А натренировавшись, я стану чемпионом мира! Очень много веселья в этой игре Очень легкая и быстрая игра, но при этом очень забавная.

Есть и развлечение и глубина. никогда не любила классические RPG, но эта игра отличается от мно-

Всем нравится игры LucasArts, Стыдно признаться, но я ни в одну не играла

Эта станет первой. В этой серии удивительно добротный и интригующий сюжет.











E. Aomko

С.Орловский

C.KAUMOB

A. Hukumuh

Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

Борис Романова

pegakmop «Bugeo» ка «Новости с Борисом Ром

Я бы взял с собой на остров:

- 1. Игровой автомат Virtua Fighter 3. Постараюсь научить в него играть обезьян.
- 2. Picachu Genki Dechu (N64). Буду с ним разговаривать и также учить играть в VF 3.
- 3. Christmas Nights. Буду вспоминать родину и ставить новые рекорды.

Сергей Лянгел ответственный редактор

Хиты: «Страна Игр»

Вопрос, однако ;-)

Если использовать интернет только как вспомогательную «примочку» для коллективных игр то, наверное, я бы взял Ultima Online, Age of Empires 2 и что-нибудь типа Magic the Gathering. Впрочем, за пазухой я пронес бы Half Life

1. Ultima Online. Это как раз та игра, которая

требует ОЧЕНЬ БОЛЬШОГО времени. Здесь же се условия. И торопиться никуда не надо.

:ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ

2. Age of Empires 2 — самая ожилаемая мною игра 1999 года. А самогенерирующиеся карты и куча настроек — то, что надо.

3. Magic the Gathering. Из области мазохизма ;-). Будет время изучить, полюбить, возненавилеть и т.п...

А если в области интернета полная свобода, то я подружусь со всевозможными хакерами и буду играть в своем бунгало в самые свежие игры.

CU-Online



С. Лянге

Кирилл **КУЗНЕЦОВ** (savoirc@usa.net)

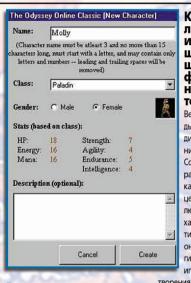
: ЭКСПЕРТ

THE ODYSSEY online CLASSIC

Разработчик: The Odyssey Online

Pentium 60 Windows 95 16Mb RAM 1Mb video RAM

Альтернатива: Ultima Online, Lineague



Б. Романов

Таинство рождения нового героя

1. Первые шаги...

2. Ну и зачем здесь

замок - ведь сквозь лес к нему не пройmu

Hellon World!

Как вы думаете, может ли ролевая игра, не имеющая захватывающего сюжета, обладаюшая примитивной графикой и посредственным звуком, стать хитом?

Верно, это вопрос с подвохом, ибо каждый знает, что в on-line могут происходить и не такие странности. И одна из них — The Odyssey Online Classic.

Создатели чуда Justin E. Schumacher (прог раммирование) и Greg Dorando (графика) перевернули многие привычные концепции. Следуя логике изобретателей колючей проволоки, по достоверным слухам скрестивших ежа и змею, они «скрестили» ролевую игру и чат. Более того, они посягнули и на святое — на саму магию! Если в других фэнтезийных ролевых играх мана (Мапа) использовалась для

творения заклинаний, то в The Odyssey Online Classic — только для того, чтобы громко кричать в чате.

Графически игра исполнена на уровне самых высоких стандартов... скажем, года девяностого, энергии (Energy) и маны (Mana). Энергия используется при сражении и беге. Если она достигает нуля, герой может лишь ходить, не в силах поднять меч или сбежать от опасности. Все характеристики со временем восстанавливаются до максимального значения, определяемого уровнем героя.

Управление в игре до неприличия просто — клавиши-стрелки для движения в соответствующих четырех направлениях, ENTER — для взятия предметов, SHIFT — для бега (нажимается одновременно с клавишей-стрелкой) и CTRL — для, извиняюсь за выражение, битвы. Извиняюсь — по тому что вся «битва» заключается в повороте лицом к противнику и бездумному нажатию на этот самый CTRL.

Складывается впечатление, что основным элементом этого проекта является система обще ния. Точнее было бы назвать игру The Odyssey Online Chat, Всего можно использовать пять способов переговоров — обычная речь, крик, беседа, шепот и трансляция.

Обычная речь просто вводится с клавиатуры. После нажатия ENTER фраза становится видна всем игрокам на той же карте. Крик (/Yell) будет услышан не только на текущей карте, но и на со

— белым, а врагов, естескрасными. твенно, Имена РК, замаравших себя убийством других героев, тоже красные, вдобавок еще и тревожно пульсирующие.

Определенное неудобство вносит режим обновления карты — периодически, с интервалами в несколько минут. Карта, на которой нет ни одного игрока, обновляется, и... исчезают все предметы, лежащие на земле. Поэтому, если клыки злобного монстра прервали праздник жизни

и на месте гибели персонажа остались ценности, шанс вернуть их после реинкарнации есть далеко не всегда. Кстати о реинкарнации — после гибели герой возрождается в деревушке, в которой начинался его боевой путь, при этом без части предметов и с некоторыми потерями накопленного опыта.

Оружие, доспехи и разные полезные «мелочи»



A вот так будет выглядеть Odyssey Alpha

более двадцати игроков, причем, членство в нескольких гильдиях одновременно не допускается. Существует и три официальных ранга участников такого объединения: новичок (Initiate), член (Member) и лорд (Lord).

Новичок — самое бесправное существо в гиль дии. Он может делать взносы в банк гильдии, а также посильно участвовать в объявленной вой-







мерная местность-карта (аналог острова в Lineage) с примитивными, часто трудно идентифицируемыми объектами, нередко мелко и плохо прорисованными, заметно снижает играбельность. Правда, за счет такого упрощения

графики без особых усилий создан весьма достоинства обширный игровой мир, состоящий из большого числа карт, на исследование которого требуется не один час. недостатки

Освоение мира начинается.

Кто сказал «с генерации героя»?! Молодец, угадал, купи себе мороженное..

Так вот, выбрать можно один из пятнадцати(!) классов, начиная с мага и заканчивая ниндзя Они различаются четырьмя характеристиками — силой (Strength), ловкостью (Agility), выносливостью (Endurance) и сообразительностью (Intelligence). Strength определяет силу ударов в сражении, Agility — способность ук лоняться от ударов противника, Endurance характеризует скорость восстановления здоровья, a Intelligence — регенерации маны.

Характеристики определяют начальное зна-

седних. Можно и приватно побеседовать с приятелем (/Tell), причем, независи<mark>м</mark>о от расстояния (спасибо спутниковой связи?).

Для желающих устраивать военный совет существует команда Whisper — шепот будет услышан лишь героями, находящимися в поле зрения. А если новость нужно сообщить игрокам на всех картах, используется трансляция (/Broadcast).

Как и в любом чате, есть возможность игнорировать сообщения (/Ignore) нежелательных собе-

Удобный механизм макросов позволяет еще более облегчить общение. Благодаря макросам можно нажатием всего одной кнопки выполнять часто встречающиеся команды, не тратя времени на их печатанье. Ну, а для любителей комфорта все команды дублируются в меню в правой части экрана.

Героев, управляемых игроками, легко отличить от монстров и NPC по именам, висящим, словно нимбы, над головами. Имя новичка, впервые по павшего в игру, обозначается зеленым цветом, бывалого бойца — серым. Члены своей гильдии (о гильдиях — чуть позже) отмечаются сирене вым, союзных гильдий — зеленым, нейтральных

можно не только выменивать у других игроков, но и собирать в сокровищницах или покупать у торговцев (команды /buy — купить, /sell — про дать). Есть в мире Odyssey и банки, в которых хоть и не идут проценты, зато денежки не теряются после очередного неудачного сражения (/deposit — положить, /withdraw — взять, /balance проверить счет).

Другой интересный элемент игры — гильдии. Понятие гильдии существует в The Odyssey Online Classic абсолютно официально. Только гильдиям доступно владение банком (улавливаете, поклонники Ultima Online?), залом гильдии (Guild Hall) и право объявления войны другой гильдии. И самое главное — только члены гильдии имеют право убивать других героев. Кстати, смертоубийства можно чинить везде, кроме специальных мест, вроле Guild Hall и Arena.

Гильдия создается специальной командой — /guild new «имя гильдии». Причем, за использование этой простенькой команды придется выложить 5000 золотых. И это только начало — чтобы гильдию не распустили, необходимо платить ежедневные взносы (200+50 за каждого члена). В гильдии может состоять не менее трех, но не

не, но в Guild Hall его не пускают даже с ящиком пива... Для этого нужно стать членом гильдии. Но подлинным хозяином является лорд. Он имеет все возможные права — прием, исключение, присвоение рангов членам гильдии и, наконец, бесконтрольное распоряжение ресурсами гильдии. Лордов может быть несколько, и право разжаловать лорда есть только у другого лорда. Специально для членов гильдии введены коман ды обнаружения играющих соратников (/guild who) и переговоров только со своими (/quild chat).

В настоящее время существует несколько десятков гильдий, и их число медленно, но верно рас-

Да и сам проект The Odvssey Online постепенно развивается. Периодически сгружаются обновления. А вскоре, по словам авторов игры, будет доступна новая версия с принципиально улучшенной графикой — Odyssey Alpha (http://odyssey.kriegeronline.com). На сайте уже красуются скриншоты, и в самом деле несколько более приятные на вид... Что ж, надеюсь, через пару месяцев мы узнаем, произойдет ли обешанная революция. CU-Online



воплощенная мечта владельцев устаревши

оригинальная концепция, простота управ

ю м

примитивные графика и звук

E 3

СТРАНА ИГР

Ultima Online: программы которые терпеть не может Origin

055

Анатомичка онлайна

ULTIMA ONLINE: nporpammu origin komopue mepnemu he mowem origin



«внешних» программ для UO сейчас доступны всего три опробованных и работоспособных продукта, созданных силами сторонних разработчиков. Все они ни что иное, как своеобразные «Тренеры» (Trainers) для

Edit Pause

UOAssist

нажа «богом» или, скажем, убивать, кого ни попадя, с одного удара, но заметно облегчают игровую жизнь и, соответственно, усложняют ее врагам. Вплоть до возникновения у них при появлении знакомого героя ощущения «шила в мягком месте»...

Отметим, что все эти тренеры имеют общие, так сказать, базовые возможности. Например: автоматический выбор последней цели, возможность вооружить-разоружить, посчитать реагенты, опции показа имен приближающихся NPC и игроков.

Повторяется и еще несколько вспомогатель ных функций. Например, отключение звуков от определенных действий, которые слишком часто повторяются, и в итоге у человека может начать болеть голова. К подобным раздражителям можно отнести музыку бродячего менестреля, а также некоторые skill'ы, имеющие звуковое оформление. Другой обязательный элемент всех программ — функция, показывающая ваши навыки, их изменения и значения. Ведь очень важно постоянно контролировать, что изменилось за время игры и в какую сторону.

Ну, а поскольку мы разобрались с совпадающей частью рассматриваемых Тренеров, то дальше речь пойдет только о различиях в их

возможностях. Но прежде стоит заметить, что каждый из них имеет как недостатки, так и преимущества. И вот если бы их всех вместе взять, да и сложить, то вышла бы просто замечательная программа (впрочем, тут мое мнение может и не совпадать с мнением других иг-

А теперь, как говорится, «ближе к телу»..

UOAssist

UOAssist является коммерческим продуктом компании **Tugsoft**, и потому за нее приходится платить. Кстати. UOAssist является единственной программой, выпущенной компанией

Более того, UOAssist — это единственная программа сторонних разработчиков, с которыми OSI (ORIGIN Systems, Inc) пытается дружить и даже подписать что-то типа договора о сотрудничестве. Причин для этого, наверное, две: во первых, она платная, и, во-вторых, этой программой пользуется **80**% всех сотрудников **OSI**.

Разработчик: TUGSOFT, INC.

Web Site: http://www.tugsoft.co

Итак. OSI с самого начала очень хорошо относилась к UOAssist, а разработчики всегда прислушивались к советам **OSI**. Угадали, что стало результатом такого сотрудничества? Все правильно, — совершенно мирная программа, спроектированная для повседневной жизни персонажа. Она заметно упрошает все рутинные операции в Ultima Online и при этом

очень быстро передвигаться (например, попал в засаду, нажал на кнопочку и пулей убежал от врагов). Но будьте осторожны — такой прием хорош в использовании только при очень маленьком лаге (например, **0 ms**, хехе), а при сильном «торможении» — как бы бежишь, думаешь, что уже далеко, а потом картинка на экране дернется, и ты стоишь там же, где и был до того, как начал бежать. А враги-то совсем близко! Главная же особенность этой программы, за

которую она и заслужила лютую ненависть

Среди новичков мира UO из уст в уста передаются рассказы о том, что существуют программы, которые, как утверждают их разработчики, сделают у нового персонажа 99 уровень магии или какого-то skill'а. Так вот не верьте им! В лучшем случае эти «проги» отправят разработчику uo.cfg файл (а если стоит опция сохранять пароль, то, я думаю, все понимают, что произойдет...) или запихнет в вашу машину «троянского коня».

не имеет даже половины возможностей UoPlugin или UO Extreme, так как «нежелательные» функции убирались одна за другой по просьбе OSI.

Но есть и плюсы. UOAssist примечательна простотой, великолепной системой макросов и своей безопасностью. В том числе и потому, что при использовании UOAssist есть только самая минимальная возможность вылететь из игры навсегда, если за этим засечет **GM**. Ну, а если OSI все же договорится с разработчиками, то и этого «мелкого» несчастья не произойдет.

Z gurating Extreme

UO Extreme выпущена небольшим коллективом хакеров и имеет намного больше опций, чем **UOAssist**

За это она заработала любовь игроков (более 30 000 загрузок) и ненависть OSI. В ней есть, например, такая полезная функция, как **Always** light — при включении этой опции вы будете всегда видеть как днем, т.е. отныне не придется «кастовать» на себя магию Освещения или пить пузырьки с зельем...

UOEXTREME

Web Site: http://www.uo

..Порой бывает просто прикольно смотреть, как в подземелье стоит толпа геймеров (человек 10) и все «кастуют» на себя **in Lore**, а один умник стоит скромно так в сторонке и ничего не делает, а на предложение наложить на него **in Lore** отвечает, что ему и так хорошо...

OSI, наличие Open Bank Box Macro, Эта команла позволяет открыть банк в любом месте(!), хотя при этом и не удается использовать ничего, кроме рун и денег. Но, все равно, это крайне удобно, так как не нужно носить с собой весь набор рун! В любой момент можно открыть банк и сделать Recall по руне, которая там лежит.

Так же интересна уникальная система наложе ния магии. Вы <mark>можете</mark> установить ру<mark>н</mark>у, на которую персонаж булет «автоматом» лелать **Recall**, — достаточно нажать только на одну кнопку. Т.е. когда вы нажимаете эту горячую клавишу, персонаж начинает «кастовать» recall, причем, постоянно повторяя в случае, если магия не удалась. Очень удобно, чтобы быстро смыться из битвы.

Еще одной примечательной функцией, бывшей в свое время в UO Extreme, была функция, позволяющая видеть невидимых персонажей. Однако, позже за нее взялась OSI, и многие игроки вылетели из Ультимы.

...В тот момент в городах было много веселья: стоишь, например, возле банка, разбираешь вещички, а по улице, не торопясь, идет скелет (невидимый), подходит к тебе и начинает ходить кругами. Через некоторое время он останавливается, а в низу экрана появляется вопрос: «Ты используешь UO Extreme?» Ты, конечно же, отвечаешь: «Ох, что это вы, я не использую UO Extreme, даже не слышал о таком!» Тогда появляется надпись: «Молодец», а скелет отправляется дальше и начинает крутиться возле другого игрока, причем, такие подставные монстры в те времена встречались повсю-

В общем, в отличие от UOAssist, UO Extreme



UoPlugIn

является программой для ведения военных действий и походов в подземелья. Также **UO** Extreme, в отличие от UOAssist или UoPlugin, может быть практически полностью перенастроенной по вкусу играющего.

UoPlugIn

В какой-то мере **UoPlugin** можно назвать облегченным вариантом **UO Extreme**, это молодая программа и не имеет большинства функций. заложенных в UO Extreme.

Из заслуживающих внимания отметим Fast Loot — позволяет очень быстро обчищать трупы, а также Fake/Polymorph, дающие возможность превращаться в разные существа, но с клиентской стороны. Т.е. это будете видеть только вы,

UOPLUGIN

Разработчик: инкогнито

Web Site: http://www.uoplugin.mcb.at

Цена: Free (бесплатно)

UoPlugin имеет еще несколько уникальных свойств, например, возможность показывать количество жизни приближающихся персонажей или монстров в процентах. Это очень полезно. Например, идете по подземелью и видите: бежит навстречу игрок с 10% жизни. Ясно, что вы можете его сразу «шлепнуть», а не тратить время на вытаскивание «официальных» показателей, чтобы увидеть, сколько у него осталось здоровья. Также очень интересны возможности прятать текстуры домов. Т.е. можно видеть все, что лежит в домах. Эта программа любима в некоторых кругах, но отношение OSI к ней резко отрицательное.

Напоследок о суевериях

Среди новичков мира **UO** из уст в уста передаются рассказы о том, что существуют программы, которые, как утверждают их разработчики, сделают у нового персонажа 99 уровень магии или какого-то skill'а. Так вот — не верьте им! В лучшем случае эти «проги» отправят разработчику **uo.cfg** файл (а если стоит опция сохранять пароль, то, я думаю, все понимают, что произойдет...) или запихнет в вашу машину «троянского коня».

Да, и совсем последнее. Помните, что лишь использование софта, добытого с официального сайта (или компакта/сайта «Страны Игр»), дает гарантию того, что вы не получите прог раммы вместе с вирусом или троянским конем. А такие прецеденты, увы, бывали..

CU-Onlin€

UO Extreme

_ | _ | × |

deus m.

nttp://www.gameland.ru

023

fissure

1999

SHBAPP

ر (35)

UOX3 Server V0.68.025.25

ABTO ▼ □ □ □ □ **□ □ □ □**

Compiled at Oct 11 1998 (16:55:32 GMT+1) Compiled by Cironian <cironian@stratics.com>

Ultima Offline eXperiment III (UOX3) UO.68.025.25 Alpha for Win32 Configured for connections by UO Client versions starting with 1.25.35) Copyright (C) 1997, 98 Marcus Rating (Cironian)

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or Cat your option) any later version.

везопасный старт U0X3:

Web Site: http://uox.stratics.com



erior orbital

ОХЗ — одна из программэмуляторов сервера Ulti-ma Online (UO). У многих читателей возникли трудности с ее установкой и запуском. Ниже приведена пошаговая схема этой не такой уж сложной процедуры.

War 1 Скачайте и разархивируйте UOX3. War 2

Теперь отредактируйте uox3.ini. Я редактировал этот файл так, чтобы с первого взгляда было понятно, какие заданы username и password. Не беспокойтесь насчет знака ' l ', он служит только

Файл Правка Поиск LoginServer=login.owo.com,7776

LoginServer=login.owo.com,7776

LoginServer=login.owo.com,7776

LoginServer=login.owo.com,7776

LoginServer=login.owo.com,7776 _lol×l

ПОСЛЕ

разделителем слов.

Каждая новая строка означает: Это ваше настоящее ио пате

3mo Baw uox password

Каждая группа символов ### разделяет секции — НЕ стирайте их. Строчка сразу после ### это название вашего сервера (можете назвать его как угодно). Следующая строчка после названия сервера — это ваш IP адрес (по умолчанию 127.0.0.1). SIDIALE

В uox3.ini НЕ НАДО ВПИСЫВАТЬ PORT!

War 3

Откройте Login.cfg в директории UO. Скопируйте этот файл в безопасное место перед следующими действиями. Теперь сотрите все, что там написано, и напеча-

LoginServer=youripaddress, 2593.

Online (D»)

Всегда используйте port 2593. Сохраните файл и запустите uox3.exe.

ovrinthine **Vat**er**V**Lan Если все правильно, то появится сообщение: «UOX3: Startup Complete» (если что-то не так, то компьютер выдаст ошибку «D:\... Insert Ultima

lossal **VanGa**henoid b Запустите client.exe. Если все верно, то можно делать log in на сервер. (ЗАПОМНИТЕ: Login и Password нужно писать тот, что вы указывали в

Теперь немного Spinol командах коморые ПП используются в UОX∙ Команлы Game Master'a:

UOX3: Startup Complete.

/add — при помоши этой команлы можно творить чудеса по сотворению объектов (прямо-таки игра в бога :-))

/remove — удалит предмет из игры /kill — убить игрока

/ressurect — воскресить игрока /makegm — сделать игрока Game Master'ом команды для врио GM:

/priv F7 — GM privileges

/makecns — спелать игрока Канцлером /priv B6 — Counselor privileges

/set <skill> <кол-во> — благодаря этой команл можно редактировать характеристики игроков (например: /set magery 10.0, здесь 1.0=10.0)

Команды для Канцлеров и GM'ов:

/go x(d) y(d) z(d) — телепортироваться по коорди-

Команды для всех игроков (включая GM'ов и Канцлеров):

/where — показывает координаты места, где на ходится игрок

/unmount — эта команда используется для того. чтобы слезть с лошади, на которой вы сидите в

панный момент Если возникнут дополнительные вопросы, пиши-

CU-Online

Петр **ЯКОВЛЕВ** a.k.a **ZEUS** (zeus@mail.ru; ICQ #20 000; EGN # 62 126)

Frontal sinus

NaHomoobssal cana

rista galli-Inferior petrosal sinus

: ЭКСПЕРТ

DODE SOUND

DUNE 2000

Skip Level (F12) Reveal Map (F11)

Ordos full Spice Harkonnen full Spice

Dune2000 om Razor1911

Dune Edit 98:

Sands of time

Dune2000 He оказалась той игрой, о которой мечтает алчущий шедевра

геймер.

Westwood выпустил незауряд<mark>ный римейк п</mark>опулярной в свое время Dune2. Но, несмотря на это, игра достигла некоторой известности, о чем свидетель ствует огромное количество сайтов и организаций.

v01015

всецело посвященных Dune2000. Именно на этих сайтах можно напасть на приличный списо чек полезных программ — как multimedia, так и кряков, трейнеров... не считая тонны разных видео (*.avi), аудио(*.mp3, *.aud) файлов для людей, безнадежно больных игрой. Пересмотрев множество сайтов, я пришел к вы воду, что Dune2K (http://www.dune2.com) содержит самый большой архив файлов (программ), имеющих отношение к Dune2000. Здесь всегда можно поживиться свежими прогами. К сожалению, программ пока не так много, и в большинстве случаев они однотипные, но... тем не менее, для такой игры, как **D2000**, и это по-

Приступим к разжевыванию самых достойных. трейнеры:

Dune2000 от Razor1911 — Неплохой и удобный трейнер, позволяющий пропускать уровень, открывать карту и добавлять неограниченное количество ресурсов для всех рас. Можно добавить денег и противнику! Запускаете этот трейнер в фоновом режиме, и все О`кей. Для тех, кому надоело играть честно, трейнер подходит. Он не является лучшим, но имеет достаточное количество функций, в том числе и полезных(!). Найти можно по адресу http://www.dune2k.com/ download/trainers/razor1911.zip

Dune2000 [+11 Trainer] — Расширенный вариант Razor'а, весьма неплохо оформленный. . Из новых возможностей: **Instant Build** — моментальная постройка зданий и конструкций,

Dune2000 [+11 Trainer]

Unlimited Power — полезная примочка, неограниченное количество энергии

Так же как и **Razor**, запускается в фоновом режиме. Трейнер для тех, кому надоело копаться и ломать ручками. Лежит трейнер на http://www. dune2k.com/download/trainers/fusion2.zip.

PEDAKTOPH:

Dune Edit 98: Sands of time — ну просто очень удобный и графически оформленный редактор характеристик юнитов! Пелится на разделы Infantry Edit и Vehicles edit. Редактирует по следующим параметрам Health, Cost, Sight, Armor, Rate of Turn, Build speed, Firing speed, Self healing, Inaccurate и owners. Из всего пе речисленного наиболее полезным является Self Healing, автоматическое восстановление жизни. как вам самовосстанавливающийся Sonic **Tank**, и так до предела крутой? А, может, добавим еще чуть-чуть брони? Или мощи... Закончив редактирование, нужно сохранить из-

менения командой **Apply changes**. Кроме того, программе есть заветная кнопочка Run Dune2000, и не надо каждый раз лезть на диск E: в протертую до дыр папку Games. Одно жалко: нет возможности редактировать характеристики строений. В целом весьма приятный редактор, всем рекомендую!

Отыскать его можно по адресу http://www. dune2k.com/download/editors/de98.exe.

MoneyMaker v1.01. Windows вариант money maker'а ничем не отличается от ДОСовского, кроме легкости в обращении. Нужно только показать, где заветный save-файл лежит, а там уж и деньги, в смысле спайс, не за горой! Впрочем, тут и описывать нечего, взять можно по адресу http://www.dune2k.com/download/trainers/m d2kmm.zip.

KOHBEPTEPH: la turc

AudWav12 — полезная программа для меломанов. Является ДОСовским экспортером из



*.aud в *.wav. Нужно лишь запустить програм му с параметром нужного файла (-ов), ну, а дальше с wav-ом и страусу понятно, что сделать надо. Полезна не только для **Dune2000**, но и для любой продукции **Westwood**, они любят *.aud. Тем, кто любит «слушать», рекомендую зайти на официальный сайт Westwood и наканать **AUD**-ов!!!

А прогу можно «слить» с http://www.dune2k. com/download/audio/audwav12.zip.

AudPLAY — ЛОСовская программка, проигры вающая aud-файлы. Дешево и сердито, кроме того, что на 16 битных звуковых карточках не проигрывает вообще ничего! Кому эта программа может быть полезна — прошу на скачивание http://www.dune2k.com/download/audio/aupl ^{by10,zip}oglossal canal

Это лишь основная масса программ, которая доступна в Интернет, есть еще map editor, который вы сможете скачать все на том же http://www.dune2k.com, описывать его не имеет смысла. Что мы map editor не видели? Так что ломайте, хакайте и... боритесь за спайс!

CU-Online

TuneEdit 98 : Sands Of Time (Я 1.2) Project Settings Window On-Line Help 4 🎇 Infantry Settings - [Light Infantry] Select Unit -> Edit Mode Save Settings 100 🕏 Slow Fast Slow Slowes



Крис Робертс и Digital Anvil

век, который смотрит на ее будущее совсем иначе, нежели практически все его коллеги. В то время как большин ство пизайнеров заботятся о пвижках, максимальной интерактивности, разнообразии противников и прочих полезных элементах игрового процесса, Крис Робертс начинает рассуждать о кино. По его мнению, прохождение игры должно быть сродни просмотру отличного фильма. неважно, боевика или космической саги. Любая игра. будь то даже самая примитивная стрелялка, должна вызывать в существе за джойстиком бурю эмоций. При этом вовсе необязательно, чтобы игрок отождествлял себя с героем на экране. Пусть уж лучше он будет отдель ной личностью, внезапно попавшей вам под контроль чем бесформенным и безличностным жалким созда

нием, слепо копирующим на экране все отдаваемые команды. Именно

ментом игры Криса Робертса всегда выделялись на фоне других. Именно поэтому, например, в Wing Commander главный герой вне кокпита истребителя, как правило, ведет себя так, как свойственно именно полковнику Blair'y, а не Васе Сидорову, который жадно вцепившись в мышку, ждет очередного сюжетно го разветвления. Этим игры **Робертса** схожи с фильмами. За это одни любят Wing Commander, а другие предпочитают Tie Fighter.

Творческая биография Криса Робертса, как это ни странно, началась отнюдь не c Wing Commander. Когда-то будущий мэтр был всего лишь подающим надежды английским программистом, который время от времени принимал участие мерческих» игр, которая называлась Match Day, за несколько месяцев превра-

1987 год одно из первых мест. После завершения работы еще над двумя симуляторами: Wiz Adore и Stryker's Run (последний позже послужил базовым прототипом для Strike Commander). Робертс загорелся идеей создания космического симулятора по мотивам фильма «Звездные Войны». В 1988 году он перебрался в США и получив аудиенцию с одним из боссов LucasArts (а фирма тогда называлась LucasFilm Games), получил вежливый отказ. Идеи Робертса казались тогда слишком прогрессивными для начинающей LucasArts, которая ухватилась за них лишь почти тремя голами позже. И тогда неожиданное предложение перекочевало к знаменитоvy уже тогда Ричарду Гэрриоту, основателю компании Origin Systems. иот загорелся необычной идеей, и взял его в **Origin** сразу на один из руководящих постов (почти пять лет Робертс был исполнительным вицепрезидентом Origin). Специально для работы над Wing Commander было создано первое дизайнерское подразделение Origin — Maverick Team,

орое существует до сих пор и из-под пера которого вышли абсолютно все игры сериала Wing Commander. Тем не менее до памятного 1990 года Origin выпустила еще целых два проекта, которые были созданы под руководством Робертса. О них уже мало кто помнит, и наверняка, никто из современных игроков даже не найдет название знакомым. А уж чтобы умудриться в это поиграть. Признаюсь, для меня знакомство с творчеством Робертса также началось с Wing Commander, но тем не менее, игрушку под названием Bad Blood я все еще припоминаю. Это был первый и последний вклад дизайнера в копилку жанра RPG. Современным аналогом **Bad Blood** с некоторыми поправками можно

Далее все пошло как по маслу. Wing Commander, коммерческий успех чуть не впервые в индустрии РС-игр специальных дополнительных миссий к игре (на

оторые Origin не скупилась и впоследствии), Wing Commander II, Strike Commander с его почти мелодраматичным сюжетом, невероятный поворот и революция в жанре с Wing Commander III: Heart of the Tiger. Потом лучшая игра в сериале, по мнению большинства фанатов Wing Commander — сюжетно насыщенный, эмоциональный и философский Wing Commander IV: Price of известие. Крис Робертс покидает Origin. Основывает новую компанию Digital Anvil, сообщает о том, что ему надоело делать игры, и что настоящее его призвание — создание кинофильмов. Недолго в **Origin** остается и остальная часть команды Wing Commander. После завершения работы над неоднозначным Privateer II: The Darkening компанию покидают остатки команды во главе с братом Криса — Эрином Робертсом. Digital Anvil получает в качестве отступных права на экранизацию Wing Commander и сообщает о том, что компания ведет работу, над тремя игровыми проектами, намеченными к выходу на лето 1999 года. Тогда, в конце 1997-го услышав такое можно было смело забыть о существовании такой компании, но время идет незаметно. Вот и первые результаты трудов необычной команды, которая работает в тесном сотрудничестве с одной известной вам «империей зла» ;-) — компанией Microsoft. Которая правла никоим образом не влияет на лизайнерские решения просто полбрасывает в нужный момент деньжат и проверяет результаты. Полнометражный фильм Wing Commader: The Movie уже снят и в феврале-марте должен появиться на экранах, а кинокомпания Digital Anvil уже ведет работы над новым фильмом знаменитого Роберта Родригеса. Жизнь, в общем, бьет ключом. Не исключено, что **Крис** вскорости подарит нам еще один шедевр, а быть может,

Сергей Овчинников

.oose Cannon

Вячеспав НАЗАРОВ

ризнайтесь, только честно, как на допросе в МУРе, хотелось бы вам испытать всю прелесть агрессивного вождения мошнейшей железной лошадки по городам и весям, удирая от врагов, решивших сдать вас в поликлинику для опытов, или, наоборот, преследуя до смерти напуганных персонажей, чьи взгляды на жизнь не совпадают с вашими? А может быть, вы еще были бы не прочь время от времени совершать пешие прогулки, чтобы размять свои косточки, мышцы и, возможно, что-нибудь еще? Если это так, то непременно стоит дождаться готовящейся к выходу в свет игры Loose **Cannon**, в которой вы и сможете испытать все эти чрезвычайно приятные воз-

Надо сразу уточнить, что всевозможные экономические, политические и прочие ические кризисы, сотрясающие в настоящее время российскую и даже мозамбикскую объективную реальность, в будущем перекинутся и на другие страны, которые



ПЛАТФОРМА: ИЗПАТЕЛЬ DASDAEOTUNK ВЫХОЛ

action-adventure Microsoft Digital Anvil www.digitalanvil.com конец 1999



ностями именуются «развитыми». Правда. к сожалению, неизвестно, пройдет ли к тому времени кризис на нашей исторической Родине, но сейчас это не является главной темой сего труда. Так вот, в качестве некоего наемника в Loose Cannon вы будете путешествовать по различным населенным пунктам, кататься по трассам, связывающих их между собой, и, вообще, вести «богемный» образ жизни. Чтобы прожить в игре как можно дольше (надеюсь, суицидальные наклонности у вас отсутствуют), на этот мир необходимо смотреть радостно... широко раскрытыми от ужаса глазами. Ведь Земля, на которой происходит действие Loose Cannon, разрывается от экономических потрясений и неурядиц, теперь на ней все подчиняется не Закону, но Хаосу.

Вам предстоит стать наемником, который оказывается затянутым в самую гущу собы-

тий, объединенных в единое целое интригующим сюжетом и сопровождаемых очень симпатичными эффектами. В прайслист предоставляемых услуг входят такие занятные миссии, как разведывательные операции (интересно ведь, почему самолеты летают, а крыльями не машут), освобождение заложников, сопровождение различных ценных грузов (например, партии пластилина для водолазов-энтомологов) и даже карательные задания, после которых, благодаря вашим стараниям, безработица работникам моргов и кладбищ угрожать больше не булет.

Все это будет осуществляться при помощи автомобилеобразных средств передвижения или же во время пеших прогулок по тихим злачным местам. Физическая модель передвижения на транспортных средствах обещает быть чрезвычайно похожей на реальную, что, например, во мне вызывает самые положительные эмоции. Если же вам все же надоест испытывать во время езды по оживленным (или все еще мертвым) дорогам те же ощущения, что и каждый день в своем мире, то вы легко можете выбраться из чрева своего верного железного коня и отправиться погулять. Во время этих прогулок будет возможность почесать кулаки о физиономии личностей,



просто устроить небольшой чемпионат по пулевой стрельбе в парке. Причем, боевые сцены будут чрезвычайно похожими на реальные, ведь для этого использовалась технология motion capture (кажется, что теперь без нее не обходится ни одна игра), так что все движения персонажей будут очень хорошо анимированы. Также вь сможете запросто угнать любой понравившийся вам автомобиль (главное — вовремя отключить сигнализацию) или отремонтировать тот, что уже имеется в вашем рас-

Разумеется, наемники на то и наемники, что никогда и ничего не делают бесплатно. Поэтому постепенно у вас будет накапливаться внушительная сумма (только не вкладывайте ее в Спербанк — пропадет). которую, как любой уважающий себя профессионал, сможете потратить на собственную экипировку (ласты, маска, двухпудовая гиря — это самое необходимое) и оснащение своего железного боевого товарища. Оружия будет достаточно много, но



сейчас хотелось бы указать на один пред мет, которые стал бы гордостью любого наемного самоубийцы. Это снайперская винтовка М40-А1. Она оснащена стандартным глушителем и прицелом с возможностью масштабирования, что делает ее отличным оружием, обладающим достаточной дальностью и скоростью



рождения любимому человеку.

Однако, одного оружия недостаточно, чтобы комфортно чувствовать себя в этом мире свободы, равенства и братства. Для этого вам еще понадобится автомобиль (о чем и говорилось выше). Всего в Loose Cannon будет 15 стальных монстров, каждый с абсолютно индивидуальными характеристиками, которые могут изменены, дабы идеально подходить под ваши методы уничтожения всего живого. В качестве примера можно привести полицейский автомобиль Ventura, обладающий мощным двигателем, способным тащить массу брони и всевозможного оружия по различным ухабистым местностям. Все вместе это





превращает машинку в одно из лучших (кроме вас, разумеется) передвигающихся средств унич-

> Loose Cannon MOЖЕТ СТАТЬ очень заметным событием на игровой арене, отправив в будущее не одну тысячу игроков. Ведь и на самом деле очень здорово, сделав свое черное (или полосатое) дело, сесть в машину и, как отважный гонщик, не соблюдая правил движения (кому они только нужны?), отправиться отмечать выполненный конгракт в ближайший кабачок. Ну, а изумительная графика, что видно на скриншотах, поможет окончательно убедить ваше сознание в полной СИ

В РАЗРАБОТКЕ

Conquest: Frontier War

Александр СИДОРОВСКИЙ

ух соревнования в игровой индустрии, похоже, достиг своего апогея. Если раньше непримиримая борьба игр-конкурентов (либо их рдонное клонирование) начиналась, по крайней мере, после выхода продукта в свет, то сейчас она уже кипит задолго до того, как заветные коробки появляются на полках магазинов. Многие, возможно, знают, что в недрах Sierra разрабатывается трехмерная космическая стратегия Homeworld. Уже имеются скриншоты: красивые такие, трехмерные, великолепно отрендеренные корабли в пылу грандиозной космической баталии. Эта игра по-своему уникальна — ведь трехмерность в космосе встречалась разве что в симуляторах типа Wing Commander... На поле же стратегий безраздельно господствовало



ПЛАТФОРМА: ЖАНР: ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК ОНЛАЙН: ВЫХОД: PC Strategy Microsoft Digital Anvil www.digitalanvil.com первая половина 1999



убеждение, что космос плоский и двухмерный. И быть бы Homeworld'у единоличным «буревестником 3D революции» в космических RTS, но... Но вот на игровом небосклоне внезапно появ-

ляется проект, чуть ли не копирующий сьерровский Homeworld. Один взгляд на скриншоты, и поразительное сходство сразу бросается в глаза. И откуда бы, вы думали, у этой игры растут ноги? Правильно, именно

оттуда. Из Microsoft.. Вернее, из Робертсовской Digital Anvil.

Те же самые трехмерные звездолеты и масштабные баталии — добро пожаловать в Conquest: Frontier Wars. Основные принципы игры — развитие, исследование, сбор ресурсов и непрерывные сражения — не блещут новизной, и в этом смысле игра не отличается не только от Homeworld, но и от десятков других стратегий. Так в чем же изюминка Conquest: Frontire Wars?

Что касается рас, то разработчики планируют ввести две для одиночной игры и четыре для многопользовательской. Пока известны лишь первые. Это Terrans — высокотехноогичная раса землян с мощным универсальным флотом (возможно, некое подобие Protos из Starcraft) и Mantis, насекомоподобные существа с тактикой численного превосходства (аналог из Starcraft подберите сами).

Как обычно, в распоряжении играющего окажутся звездные крейсеры, линкоры, авианосцы, истребители, корабли-шпионы с технологией невидимости и даже космические минеры. Нельзя сказать, чтобы все это было сверх оригинально, но для придания игре черт разнообразия вполне сгодится.

С технической стороны в **C:FW** несколько больше новинок. Внешне игра будет выглядеть так, как если бы мы наблюдали за боями в Wing Commander со стороны. То есть полное 3D со всеми вытекающими отсюда последствиями. Хотя последствия, надо сказать, не всегда приятные. Например, управление. Когда вся трехмерность сводится к холмам и ущельям (как в Total Annihilation), то и с управлением проблем

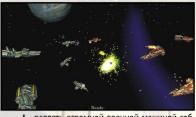
не возникает. Но если дело происходит в безграничном космосе? Вспомните, как в свое время вы из плоских коридоров Doom'а попали в трехмерные лабиринты Descent. Помните ту карту? Надо отдать должное Microsoft, они обещают сделать управление таким, чтобы у игрока не закружилась голова от трехмерных полетов. Для этого был разработан специальный интерфейс, позволяющий легко контроли-

ровать целые армады кораблей и при этом

не терять зрелищности игры Однако в Digital Anvil понимают, что на одной лишь зрелишности им далеко не veхать. И чтобы затмить конкурента, придется хоть в чем-то да превзойти его. И ведь превзошли... Если в стратегии, которую готовит нам Sierra, игрок не увидит ничего, кроме привычного для RTS развития и боев, то здесь акцент смещен в сторону глобальности. Пусть нам и не обещают очередного Master of Orion киллера, но, по крайней мере, кое-что из его репертуара мы увидим. По словам разработчиков, в их стратегии игроку придется не только сражаться в локальных битвах, но и исследовать, завоевывать и покорять новые территории. За счет этого Conquest: Frontier

Еще одно проявление всеохватности — в проекте игрок будет иметь дело с гигантскими флотилиями, причем, не с одной, а с множеством. Чтобы не обременять играющего тяжестями командования такой супер армией, разработчики ввели в игру адмиралов: ваших личных помощников, способных принять на себя часть командования. Если вам уже невмочь самому уп-

Wars должен обставить чисто RTS'ный



равлять огромной военной машиной собственной империи, просто возложите командование некоторыми флотами на ваших адмиралов. Управляемые искусственным интеллектом адмиралы начнут самостоятельно принимать решения, вот только насколько разумно они будут себя вести, предсказать пока трудно.

На протяжении игры эти помощники будут, словно дети малые, все время узнавать что-то новое, накапливая личный опыт и прогрессируя в уровнях. Можно не сомневаться, что это сомнительное «нововведение» в жанр разработчики окрестили «элементами RPG». Похоже, что это именно та деталь, которая стала практически необходимым аксессуаром в любой игре, претендующей на следование моде.

Итак, глобальная трехмерная космическая стратегия в реальном времени. За длинным названием скрывается... новый жанр? Перепев старых мотивов на новый лад современных 3D технологий? Нежизнеспособная смесь великих хитов прошлого или... или же все получится, и мы, игроки, обретем новый, свежий взгляд на знакомую тему? Информации пока мало, так что остается лишь ждать, безмолвно наблюдая за конкурентной гонкой двух весьма похожих стоатегий.

СИ

Starlancer

Вячеслав НАЗАРОВ master@gameland.ru

Wing Commander... Privateer... Эти компьютерные сериалы долгое время грели (да и сейчас, пожалуй, еще занимаются этим благородным занятием) души множества любителей космических баталий, гиперпрыжков сквозь материю Вселенной и прочих антинаучно-фантастических мероприятий. И очень скоро ряд этих игр обещает пополнить StarLancer, который разрабатывается теми же ребятами, которые создавали шедевры, упомянутые в самом начале.

Как вы думаете, когда земляне начнут осваивать новые планеты? Нет, через полтора года рановато, а вот к концу следующего за нашим века (все помнят, каким по счету он будет?) — в самый раз. По крайней мере, именно так рассуждает коллектив Digital Anvil, создавая StarLancer. К этому времени начнется глобальное разделение сфер влияния на Марсе, Венере, Сатурне и прочих планетах Солнечной системы (прим. астронома: именно здесь находится и Земля). В этой схватке сцепятся несколько сверхдержав: Соединенные Штаты, Россия, Китай (помните анекдоты про космические корабли с тысячами кочегаров?). Великобритания и Германия, — которые будут огнем и мечом прокладывать себе дорогу к космическому господству. Разумеется, как настоящий патриот своей страны, игрок не может оставаться безучастным в этой ситуации и с корыстными целями рвется на фронт в качестве заведующего системой снабжения армии тушенкой и лыжными палками с дистанционным управлением. Однако, как и предсказала гадалка, которая перепродавала краденые ные шарики и работала агентом



ПЛАТФОРМА: ЖАНР: ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК ОНЛАЙН: ВЫХОД:

космический симулятор Microsoft Digital Anvil www.digitalanvil.com конец 1999



Моссада еще в 1978 году, ему придется оказаться в качестве рядового бойца в 45-ой добровольческой эскадрилье, формировавшейся из самых отмороженных кандидатов. Причем, предпочтение отдавалось (насовсем) эскимосам и чукчам. Пройдя суровый конкурс песни и пляски, наш герой таки попадает в эту эскадрилью, направляемую, как правило, в качестве подкрепления на самые опасные задания. И поэтому командование очень любит экономить на материальной стороне вопроса, подсовывая для выполнения оных миссий самую старую технику, которая еще ухитряется ле тать, нарушая все принципы современной физики. Конечно же, в качестве игрока вы совсем не будете одиноки — ведь компания в этой эскадрильи подбирается весьма интересная. Вам придется работать рука об руку с массой (а также объемом) персонажей, среди которых выделяется коман-

дир эскадрильи полковник Мария «Медуза» Энрикес, 30-летняя барышня из бывшего испанского флота, бесславно погибшего, как когда-то и Великая Армада. Она явно что-то скрывает в своем прошлом, но, вполне возможно, что именно вам посчастливится проникнуть в эту тайну. Но это все руководящий состав, а на самом деле во время игры придется взаимодействовать непосредственно с коллегами по уничтожению мерзких врагов. Наиболее колоритные персонажи это Жан-Марк «Француз» Батист, 25-летний разгильдяй, горящий желанием отомстить за уничтоженный французский флот, а также вырубленные на Марсе виноградники. Его ровесница Мишель «Мэйден» МакКрэй когда-то была пилотом на рудниках (и за что ее бедную туда сослали? вместе с декабристами, наверное), где заслужила славу отличного летчика-испытателя, однако, у нее полностью отсутствует боевой опыт, т.к. на горных работах приходилось сражаться лишь с похмельем по утрам. И последним, на кого стоит обратить внимание, является Стивен «Бульдог» Тейлор-Хендри, которому уже 30 давно, а он до сих пор не знает, что такое рок-н-ролл. Бывший воен ный, которого выгнали пинками после 12 лет службы, он решил провести остаток своих дней в качестве наемника, для чего и направился в 45-ую эскадрилью. Итак, именно с этими (да и с многими другими тоже) персонажами вам и придется сосуществовать, деля с ними последнюю рубашку, кожаные штаны и купальную шапочку.

Очень любопытным является то, что сюжет в StarLancer будет нелинейным. В зависимости от того, каким вы выберете свое воплощение во Вселенной игры (рост, вес, цвет глаз и коэффициент IQ), будет строиться вся дальнейшая судьба: создаваться прево миссий и соответственно. развиваться сама история тяжелой жизни борца за светлое будущее человечества. Каждый шаг, вдох или выдох и, даже не исключено, что и мысль, влияют на то, что встретится на последующих этапах игры. Разумеется, ваши достижения или, наоборот, ужасающие провалы (например, в памяти) не останутся без внимания и окажут часто совершенно непредсказуемый эффект на все грядущие события. Одним словом, в StarLancer придется сначала думать, а уж потом выполнять команды свое го головного мозга, дабы продвинуться в игре как можно дальше и дольше

Конечно, основные действия StarLancer разворачиваются в космосе, где вам предстоит заниматься отнюдь не проведением опытов по определению скорости произрастания кактусов в усповиях невесомости, а самыми что ни на есть настоящими боями с армадами врагов. Ведь 45-ая эскадрилья никогда особенно не ценилась среди прочих военизированных формирований, и ее экипажам всегда отводилась роль пушечного мяса во всевозможных сражениях. Следовательно, рано или поздно (а

точнее будет сказать — в самом начале игры) вы столкнетесь с проблемой выбора своего верного боевого ослика. Всего в игре будет доступно 12 летательных аппаратов, правда, не одновременно, ведь это зависит от самой выполняемой миссии и кучи других факторов (например, абстинентный синдром техников). Конечно, кроме своих кораблей, вам встретятся и множество другой техники. В StarLancer можно будет полюбоваться более чем 80 кораблика ми, кораблями и кораблишами. Среди них окажутся и маленькие истребители, и огромные крейсера, при виде которых заду мываешься о бренности всего сущего. Однако, так как, надеюсь, камикадзе вы становиться не собираетесь, то, безусловно, придется озаботиться укомплектованием своего стального голубя мира всевозмож ными средствами уничтожения всего живого. Для этого вам не потребуется примерять на себя спецовку монтера-носильщика и ползать под днищем корабля, прикручивая к нему ракеты, пулеметы и другие увеселительные приспособления для фейерверков. Все, что нужно будет сделать, это при помощи своего настольного грызуна (которого в народе называют «мышью») указать<mark>, что и куда необходим</mark>о прицепить. Всего в игре вы сможете воспользоваться 20 видами различного оружия, среди которого есть одна чрезвычайно занятная вещица, весьма полезна<mark>я для сп</mark>асения вашей драгоценной шкурки. Речь идет о ракете, которая способна пробить «дыру» в материи космоса, тем самым создавая замечательную возможность для незаметного от-

Что касается того, как все это будет выглядеть в StarLancer, то Эрин Робертс (продюсер и директор игры) заявляет, что визуаль ные эффекты, в частности, и вся графика вообще именно такие, какие можно ожидать от создателей Wing Commander. Poбертс также хвастает тем, что теперь в игру добавлено огромное количество полигонов, поднимающих графику игры на новый качественный уровень. Кроме этих многообещающих слов, хочется добавить, что разработчики клянутся при помощи нового движка привнести гораздо больше анимации во всевозможные космические перелеты и баталии, которые будут выглядеть именно так. как это станет происходить лет через

100. И, наконец, АІ врагов и друзей тоже

должен оказаться очень неплохим, ибо



его пр<mark>оработке Digital A</mark>nvil уделил немало вни<mark>мани</mark>я.

В заключение стоит упомянуть и о мультиплейере, который в StarLancer будет реализован достаточно интересно. Кроме стандартного deathmatch'а у игроков появится шанс пройти всю игру рука об руку или вдоволь налетаться в отдельных миссиях. Робертс заявляет, что у каждого пилота постепенно будет происходить накопление опыта и «самые отважные игроки смогут не только планировать бои во время брифингов, но и отдавать команды своим товарищам прямо во время сражения».

Одним словом, дело, начатое Юрием Гагариным еще в далеком 1961 году, живет и процветает. Космос так и манит к себе, дразня светом далеких звезд, которых, к сожалению, постигнуть невозможно. Опнако не все так запушено. Ведь есть замечательные организации (и Digital Anvil тому пример), стремящиеся помочь страждущему человечеству испытать себя в боях на бескрайних просторах Вселенной. И если учесть предыдущие проекты этой команды и то, что они обещают в итоге сделать из StarLancer, то с большой вероятностью можно утверждать, что у этой игры есть все шансы стать одним из лучших грядущих космических симуляторов.

СИ



AHBAPb

Elysium

Николай ДЕРБНИК

ару месяцев назал мы уже писали об Elvsium — новом проекте . Cavedog. В то время он находился на первых стадиях «рассекречивания». Спешим поделиться более развернутой информацией.

ELYSIUM — 4TO ЭТО ТАКОЕ?

Рекламные проспекты гласят: «Сон. который вы навсегда забыли. Мир, который вы знали всегда. В поисках истины они нашли то, что выходит за рамки самых невероятных сновидений». Что бы

Логичнее всего спросить разработчиков, Джона Каттера и Нила Холлфорда (John Cutter и Neal Hallford) — тех самых, которые в свое время создали шедевральный Betrayal at Krondor для Sierra On-Line. Соединив описания, взятые из интервью с этими двумя игровыми монстрами, получаем следующую

Оказывается, параллельно нашей реальности существует еще одна, и называется она Элизиум. Какой из двух миров реальнее, решить не трудно (трудно поверить), ибо вся наша мифология — не более чем искаженное отражение истории того, другого мира, наша наука — лишь сокращенная версия его магии, а великие достижения всех наших культур попали сюда через видения спящего разума, проще говоря, через сны. В снах же, кстати, находятся и порталы, ведущие в Элизиум реальность по ту сторону сновидений.

Некий доктор Shepherd, изучая сны собственного пса, обнаруживает один из таких проходов и вместе с друзьями и коллегами начинает исследовать обратную сторону мироздания и силы, которые угрожают привести мир людей на грань исчезновения

многослойный пирог на любой вкус

Впрочем, назвать приведенную выше историю сюжетом или даже завязкой никак нельзя. Это, скорее, фон, на котором происхолят события. Устройством игра похожа на телесе-

риал свободного полета, например, X-Files, то есть представляет собой набор серий-эпизодов, различающихся по жанру, настрое нию, длительности и населен ности действующими лицами.

Каждый эпизод начинается с засы пания в реальном мире, после чего действие переносится в фантастический мир Элизиума. В не-

которых сериях главным игровым элементом будут сражения (на шкале жанров расположенные где-то между RPG и action), но есть и «романтические», и даже комедийные эпизоды, в которых торжествует adventure пополам с квестовыми головоломками. И так — до пробуждения.

Что именно будет происходить за гранью снов, во многом зависит от того, кто спит: например, один из сюжетов — про военизированные кошмары американского ветерана — называется «Farewell Vietnam». В другом Dr. Shepherd исследует в лабораторных условиях черно-белые сны своего собственного пса и, рискуя подхватить ликантропию, находит источник происхождения легенд о волках-оборотнях.

Среди прочих приключений — путешествия на летающих кораблях и сражения с оборотнями, война против тирании злобного властелина сновилений Иврисса а также приключение опного персонажа в сновидениях другого. Ну. а раз уж Элизиум «вдохновлял мыслителей и художников на протяжении всей истории человечества», то нет ничего удивительного, что в одной из серий можно попасть в мир картин Рембран-



дта, а в самом первом эпизоде присутствует Стоунхендж.

ОТ ПЯТИ ДО СОРОКА ОДНОГО

Когда игра появится, в ней будет лишь пять законченных и самоценных серий, каждая из которых рассчитана на 5-20 часов развлечения. В течение последующих четырех-пяти лет Cavedog планирует довести число эпизодов до сорока одного, а обшую длительность сериала до 500 игровых часов. И если верить разработчикам, то даже на этом они останавливаться не собираются.

По мере выпуска сериала планируется как можно полнее использовать обратную связь, получаемую от игроков. Пройдя очередной этап приключений, игроки смогут прямо из игры выйти в специально организованную интернетовскую конференцию, дабы обсудить друг с другом превратности сюжетной линии, обменяться хинтами и наводками, а заодно выразить свои пожелания серий в стиле action.



ПЕРЕХОДЯЩИЕ ГЕРОИ

Серии объединены не только общим сюжетом, который будет постепенно раскрываться по мере выхода (и прохождения) новых частей игры, но и героями, от чьего лица и происходит исследование мира Элизиума.

В вашем распоряжении от одного до четырех персонажей — состав партии зависит от жанра и сценария конкретного эпизода. Формирование команды происходит так ке, как в Betrayal at Krondor: всего в игре имеется девять основных действующих лиц (то есть тех, кто хотя бы на время может оказаться главным героем) плюс некоторое неизвестное число второстепенных, которые так до самого конца и останутся в ранге NPC, но будут иногда к

вам присоединяться. Присоединяться. действовать на экране с видом от третьего лица, сражаться в реальном времени (но с возможностью приостановить игру на время манипуляций с inventory), подчиняться интуитивному интерфейсу, колдовать по новой системе магии. В общем, жить и взаимодействовать в меру своих скромных сил.

Силы эти (то есть характеристики персонажей), будут заданы изначально, но неизменными не останутся. Все-таки игра позиционирована как «приключение с сильным уклоном в RPG». Впрочем, говорить об уклонах еще рано ни о внутреннем устройстве героев, ни о путях набора опыта, ни о росте в уровне нет никаких сведений.

Зато совершенно точно известно, что персонажей можно будет переносить из игры в игру, причем, вне зависимости от порядка прохождения серий. Так, одолев, например, третью часть, в которой ваш герой приобрел определенные способности или завлалел мошным оружием, вы можете продолжить приключения в части первой, не теряя ни полученных преимуществ, ни опыта. При этом игра сама подкорректирует уровень сложности так, чтобы вы не заснули перед монитором от скуки и сознания собственной не мерянной крутости

RPG/Adventure

GT Interactive

конец 1999

Cavedog Entertainment www.cavedog.com

ПЛАТФОРМА

РАЗРАБОТЧИК

ИЗДАТЕЛЬ

BPIXUL:

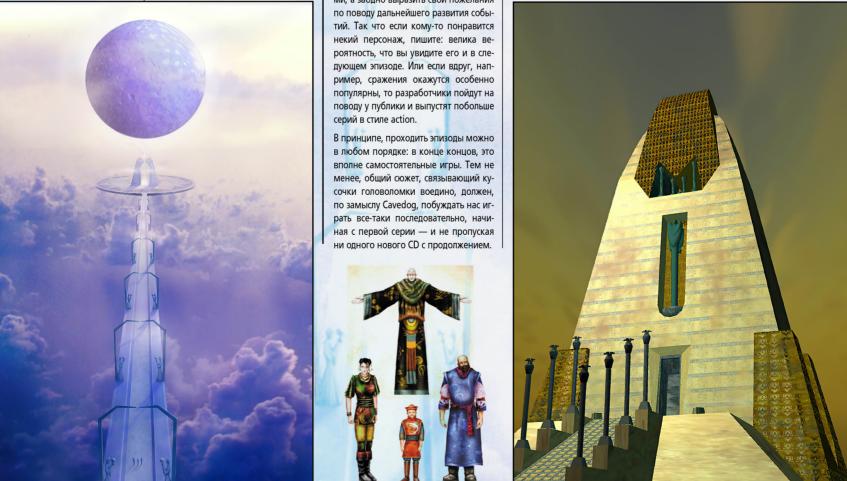
НА ЭКРАНЕ ЭЛИЗИУМ

Ничего, кроме десятка скринов, пусть даже отличного качества, нам увидеть не удалось. Приятно, конечно, когда эскизы к игре напоминают кадры из культового телесериала (вроде The Prisoner). но так хочется чего-нибудь анимированного и со звуком...

Увы, первый небольшой ролик под 3Dfx, иллюстрирующий возможности движка, хоть и выпущен, но разработчики во главе с Каттером считают его не более чем черновым наброском, дескать, «к выходу игры все изменится», а нормальная демка, на которую можно будет как следует посмотреть, появится только ближе к концу 1999. Вот тогда-то мы и насмотримся на вид от третьего лица с переменным ракурсом подвижной камеры и аппаратным

Что ж, если поверить всему, что обещают разработчики, вырваться из мира компьютерных снов будет нелегко: игрушка должна получиться увлекательной. А почему бы и не поверить авторам Krondor-a? До конца следующего гола хотя бы?

СИ





платформа:

ИЗПАТЕЛЬ

ОНПАЙНО

AHBAPb

Вячеслав НАЗАРОВ master@gameland ru

вствуется, спышится и временами даже випится, как жанр компьютерных игр, в честь которого ВИА Metallica назвал свой льбом «Kill'em All», не дает покоя разработчикам, вводя их в глубокий транс и наве вая им мысли о многомиллионных состоя ниях ваннах с шампанским и оргиях в полнолуние на Красной площади. И, надо признаться, лишь самым стойким бойцам удается вернуться из этого состояния. Как писал еще Оскар Уайльд: «Я могу выдержать все что угодно, кроме искушения». Оказалось, что это можно отнести не только к столь значимым фигурам мировой литературы, но и к фирме-разработ чику Devil's Thumb Entertainment и небезызвестной организации Psygnosis. И как только на горизонте забрезжил призрак Денег, эта дружная компания, радостно потирая шаловливые конечности, бросилась заниматься созданием очередного шедевра, который, безусловно, останется в памяти потомков археологов, без вести пропавших после того, как отправились на поиски древнего поселения гуттаперчевых

Если вы обладаете феноменальной памятью. то для вас, конечно, не составит труда назвать по именам 119 любимых плюшевых аллигаторов Тутанхамона, и, разумеется, мне и не при дет в голову сомневаться в ваших знаниях по истории компьютерных игр и прочих электронных развлечений. Для остальных, кто до сих пор не помнит наизусть таблицу, придуманную известным изобретателем напитка сорокаградусной крепости, напомню кое-какие исторические факты.

летчиков-испытателей. Речь пойдет об игре

Hired Guns.

Дело в том, что **HG** не является оригинальной игрой. Даже ее название ведет свой путь из глубины веков. Таким термином я обозначаю 1993 год, когда, кроме того, что всем, родив шимся в 342 году, исполнился бы 651 год, увидела свет игра для Amiga, которую создатели решили обозвать почему-то Hired Guns. Особенностью игры, объединяющей в себе элементы action, приключения и лаже RPG, являлось то, что игровой экран был разбит (правда, не молотками и не головами футболистов-папарацци) на четыре четверти, каждая из которых являлась окном в субъективную реальность отдельного персонажа.

Причем, в соответствии с природой ряда западных производителей, господа разработчи-



ки не стали очень сильно утруждать свои органы, предназначающиеся для мышления, и просто создали римейк на некогда популяр-

Сюжет Hired Guns. к сожалению, не отличается особо интересными находками. Честно признаться, последних нет вообще. Но справедливости ради (куда же без нее, родимой?) стоит отметить, что, в принципе, это никогда не являлось самой сильной стороной игр тако-

Итак, дело происходит в планетарной системе Лайтен. Здесь три зловещих мега-корпорации, каждая занимающаяся мерзкими делами в одной из трех областей (биогенетика, военные и прочие высокие технологии), исповедующие принцип «люби себя, чихай на всех, и в жизни ждет тебя успех», вовсю используют труд несчастных колонистов с Земли. По большому счету, а также согласно сводкам, публикуемым в научно-популярном журнале для космонавтов-полиглотов «Чебурашка сотоварищи против кенгуру-мутантов», это весьма прибыльное занятие. Поэтому эти жадные до чужих денег организации, буквально поработили свободолюбивых потомков Ивана Сусанина и великого инквизитора Торквемады, решив гнусно на них нажиться. Разумеется, нашелся такой герой по имени Киршер, который решил положить конец этим империалистическим проискам (а может, просто стало завидно их удаче уж лучше ни себе, ни людям?). Он полагает, как и все настоящие герои, что насилие можно остановить только насилием. Вместе с тремя соратниками (по их повадкам, кстати, вполне можно догадаться, что они являются выдающимися маньяками-убийцами), спасители отправляются на бой кровавый, святой и правый или левый (так как наши герои путают эти стороны), чтобы наконец-то остановить происходящее безобразие. Для этого у нашей компании есть все шансы, а также зубы и злость, дабы крушить, убивать и наносить тяжкие телес ные повреждения врагам разумного, доброго, вечного, сторонникам дешевого, надежного и практичного. Словом, отважные герои берут ноги в руки (психологический момент для мо рального подавления врагов) и идут с автоматами наперевес праться за мир

Создатели игры создают ее на движке Unreal (в самом деле, зачем еще и напрягаться, делая свой?), дабы в полной мере насладиться воз можностями этой, безусловно, замечательной разработки. Соответственно, в Hired Guns можно ожидать все те же воистину чудесные эффекты, за которые пролетарские массы, а ли игру-донора движка.

Экран, на который вы будете смотреть (все же это необходимо для того, чтобы хоть как-то продвинуться к победе), разделен на четыре, а если быть точнее, на пять частей (пятая является панелью управления, которая является не заменимым другом и помощником в игре). Эти окошки позволят вам одновременно управлять, соответственно, сразу четырьмя бойцами. Поэтому в Hired Guns будет просто необходимо проявить свой талант руководить такими отрядами (очень жаль, если у вас нет реального опыта управления подобными воинами, будет тяжело), и, так как некоторые за дания могут выполнить только определенные бойцы, придется тщательно планировать ход каждой миссии. Например, некий персонаж по имени Осведжер может очень неплохо переносить всевозможный ущерб, который пытаются нанести его богатырскому здоровью не в меру агрессивные враги. А Рориен имеет уникальную возможность видеть в темноте, . что является чрезвычайно полезной способ ностью, особенно на темных уровнях. В вашей команде будет еще одна весьма любопытная личность по имени Мириэл (как заявляют разработчики, к республике Мари Эл она ни коим



образом не относится). Это существо женского пола может легко и непринужденно со страшным криком самурая вломиться в компьютерную сеть, которой опутан буквально каждый дециметр игры, что перенесет вас в кибер пространство, позволив вдоволь поиздеваться нал несчастными вирусами и просто отлохнуть в непринужденной обстановке. Ну, а командир отряда Киршер владеет навыками народного целительства (правда, вовсе не такого, о каком вы подумали), что дает ему возможность залечивать свои раны, а если случится чудо и у него будет хорошее настроение, то и для других бойцов он может стать этаким доктором Айболитом. Кстати, интересно и то, что в случае гибели кого-нибуль из вашей команлы, погибший может быть вновь восстановлен в рядах вашего славного коллектива путем воскреше ния в пробирке сверхсекретной лаборатории по клонированию тараканов (наши герои имеют туда несанкционированный доступ, чем вовсю и пользуются). Единственная проблема ваключается в том, что, выйдя оттуда, у бойца начисто отсутствует какой-либо опыт, так что он очень скоро может вновь совершить увлекательное путешествие по пробиркам этого за-

Для того чтобы осуществить четкое и чуткое руководство всеми подчиненными, вам ужасно пригодится панель управления, при помощи которой можно переключаться между бойцами. Она также весьма поможет отдавать им (совершенно безвозмездно, т.е. даром) всевозможные команды, которые, что самое инте ресное, можно объединять в макросы и, при необходимости, запускать в различных ситуациях, вызывая тем самым строго определенный набор действий.

Среди возможностей бойцов стоит назвать талант вести за собой товарищей или, наоборот, играть роль ведомого. А как не отметить способность, скажем, замаскироваться под одиноко стоящий фикус с кленовыми листьями цве та носа Деда Мороза? А, по совместительству, выполнять роль снайпера, который мучается извечной проблемой: «Что-то хочется, а кого — не зна<mark>ю…» Так</mark>же вы може<mark>те отпр</mark>авить подчиненного, который не почисти<mark>л</mark> перед сном зубы (ко<mark>нечно, не</mark> свои, а вашей любимой мумии), на патрулирование какого-нибудь важного участка границы (для пресечения контрабанды спирта), или сделать так, чтобы несколь-



PC 3D-action

Psygnosis Devil's Thumb Entertainment www.psygnosis.com конец 1998

ко бойцов прикрывали шквальным огнем третьего, пока он бегает за пивом

которыми предстоит встретиться в Hired Guns. В общем-то, ничего особенного: это всевозможные монстры-мутанты, роботы и банальные люди. Правда, есть в этом моменте одна изюминка, которая может порадовать до самой глубины души (конечно, если она не слишком глубокая) любого вояку: вам обязательно попадется на пути Ребенок с Гранатой, этакое суицидальное существо, стремящееся прекратить свой короткий век, но исключительно вместе с вами. Стоит отметить, что это. возможно, первая игра, где вашими жертвами станут толпы детей. Уже представляю радостные оскалы гуманистов-пацифистов, нежно поглаживающих свое оружие в ожидании появления из-за угла какого-нибудь юного создания, дабы точным выстрелом из гранатоме та в голову прервать противный стук его сердечной мышцы. Однако сами мы осуждаем столь неведомые нам фантазии, в чем и спешим всенародно, то есть как на духу, признать-

Оружия в игре, кстати, будет много. Вам удастся испытать запас прочности пил с бензиновым моторчиком, пострелять из замечательных пистолетов Киршера, поупражняться в метании гранат и, вообще, заняться массой интересных упражнений с всевозможными орудиями убийств.

Бегло окинув взглядом (или тщательно прочитав 17 раз и выучив наизусты) написанное выше, можно сделать предварительный вывод. Hired Guns, при всем том, что будет представлять собой мэйнстрим-игру в жанре 3D-action, не лишена ряда интересных моментов, которые, не исключено, привлекут к ней внимание. Хотя полной, то есть окончательной, уверенности в этом почему-то нет. СИ

Steel Rebellion

ПЛАТФОРМА 3D real-time strategy Не анонсирован FunCom www.steelreb.com

ЖАНР: ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК: ОНЛАЙН: выход: весна 1999 него, но и приказать своим союзникам атако-

вать эту цель, следовать за объектом или нанести более мощный удар из специального орудия. Кроме этого, во время марш-броска юнитам можно назначить один из режимов перемещения: от скоростного, но легко обнаруживаемого, до скрытного, но практически

Релиз Steel Rebellion будет содержать 24 миссии, 25-30 видов боевой техники, несколько типов территорий и ландшафтов, всевозможные погодные казусы. Заявлен multiplayer на 8 игроков. Сейчас игра находится на стадии альфаверсии и окончательно будет доведена до ума к весне 1999 гола.

СИ

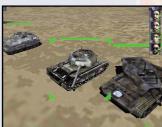


Steel Rebellion

dreg@gameland.ru

овежская команда разработчиков FunCom решила поднять небольшое востание. Скромный такой бунт, который ни при каких обстоятельствах не перерастет в революцию, но кровушки оппонентам попортит. Операция получила кодовое название «Steel Rebellion»

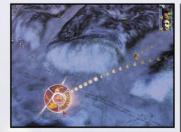
Если давать самую общую характеристику, то Steel Rebellion можно назвать близким родственником Uprising, сделав при этом две су щественные оговорки. Во-первых, в Steel Rebellion полностью исключены добыча и менеджмент ресурсов, а, следовательно, невозможно и создание юнитов. Во-вторых, под ва шим началом не может оказаться одновре менно более десятка единиц боевой техники.



Эти два коротких, но архиважных замечания перечеркивают жирной чертой классическую концепцию большинства стратегических игр. Steel Rebellion предполагает интенсивные военные действия при тотальном дефиците боевых средств. Никаких конвейеров, постоянно обновляющих и пополняющих парк юнитов, никаких груд копошащегося металла, получив шего прозаическое название «стенка на стенку»... Максимум десять боевых машин — и вперед, на полчища врага.

Силы будут неравными, и, как не трудно догадаться, преимущество будет на стороне противника. Такое неравенство диктуется сюжетной линией игры. Вам выпадает сомнительная честь возглавить восстание шайки сорвиголов против элитных военных подразделений.

Игра поделена на отдельные миссии, что никак не выбивается за рамки привычных RTS. А вот то, что в каждой миссии помимо главного задания есть еще пара дополнительных — уже гораздо любопытнее. Выполнение основного задания является скорее формальностью, нежели реальным продвижением вперед, так как за него дается весьма скромное вознаграждение. А вот хорошо подзаработать можно, толь-



ко выполняя опциональные дополнительные задания. Но, как говориться, уже на свой страх и риск.

Здесь внимательный читатель может уличить нас в лукавстве — вроде бы говорили, что ресурсов нет, а потом пишите про денежные вознаграждения... Правильно, один ресурс в виде звонких монет в игре все же присутствует, но он используется только между миссиями. На полученные в ходе сражений деньги можно вызвать подкрепление или подкупить новые узлы и вооружение для техники (проще говоря, произвести upgrade). Вот и получается, что рвение при выполнении каждого задания сушественно облегчит жизнь в дальнейших мис

Подобрались к боевой технике. Вы будете командовать только боевыми машинами, например, джипами, танками или броневиками, пехота будет исключительно у противника. Как и в Uprising, вы можете не только смотреть на поле брани с высоты птичьего полета, но и забраться в кабину любого из юнитов.

Обнаружит технику противника можно будет по звуку работающего мотора. Очевидно, что рев мощного двигателя танка распространяется намного дальше, чем тихое урчание военного джипа. Детекцией распространения звуковых волн будет заниматься специальная система, названная «noise detection system»

Последний штрих к портрету юнитов. Боевые единицы, по мере ведения боевых действий, будут накапливать опыт и постепенно приближаться к рангу ветеранов. А это значит, что возможен перенос юнитов из одной миссии в дру-

Все команды о перемещении и атаке отдаются согласно системе point-and-click. Более специфические или комплексные задания осуществляются посредством специального менюкруга. Например, щелкнув на объекте против ника, вы можете не только просто напасть на

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН

о почему именно Oni? Почему после создания Myth: The Fallen Lords ребята из Bungie решили переквалифицироваться из стратегов да в экшенисты? Ответа нет, но факт остается фактом, и нам придется с ним мириться

Проект Опі был навеян японскими мультипликационными лентами (разработчики называют, в частности, Ghost in the Shell, Fists of Fury) и аниме. Неудивительно поэтому, что главная героиня — девушка по имени Коноко (Konoko) — в совершенстве владеет искусством ниндзюцу.

В игре сделан упор на поединки с использованием боевых искусств, огромное преимущество которых заключается в полной самодостаточности. Боеприпасы, знаете ли, к ним не нужны... Конечно, такой подход стар, как и сам жанр, ведь еще старина Дюк Ньюкем очаровательно махал в воздухе ножкой, иногда даже ласково касаясь носком ботинка милых мордашек врагов. Но на деле такой вариант

борьбы с противниками являлся просто самоубийственным. Единственное его оригинальное применение — deathmatch на уровне без какого-либо оружия. Только ноги. И только для эстетов. В Oni боевые искусства, во-первых, будут намного разнообразнее, во-вторых, станут реальной альтернативой огнестрельному и другому оружию. Длинный прыжок в воздухе или подсечка помогут избежать выстрелов противника и серьезно ранить его.

Про интерактивность уровней и заодно про динамику действия хорошо говорят слова разоткровенничавшихся разработчиков: «...прыгайте через ограду, вырубайте свет, бросайте гранату и бросайтесь через зеркальное стекло, на доли секунды опережая ударную волну взрыва». Звучит!

Не одними подвалами и катакомбами будет жива игра. В мире Oni полно открытых территорий, заселенных самыми разными созданиями. В основном, разумеется, это будут люди, но чем черт не шутит? Важно заметить, что среди населения будут присутствовать и NPC, благосклонно настроенные по отношению к вашей

О техническом воплощении Oni пока

говорят только скриншоты, которые до поры до времени мы оставим без комментариев. Разработчики отказались от лицензирования существующих графических engine, а занимаются изобретением своего собственного. В добрый путь — опыта работы с трехмерной графикой у Bungie дос-

На этом наша информации исчерпываются. Мы бы с удовольствие поде-

лились и другими фактами, но их попросту нет. Тем не менее, к теме Опі мы еще обязательно вернемся, так как после выхода Half-Life и SiN жанр 3D action обрел второе дыхание. Кто знает, быть может привнесение восточного колорита и боевых искусств откроет ему третье?..

Europress

весна 1999

www.europress.co.uk

ПЛАТФОРМА

РАЗРАБОТЧИК

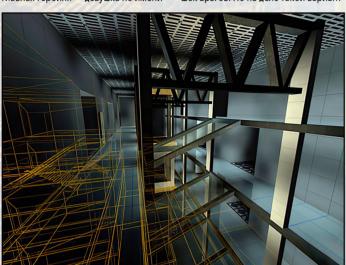
ИЗДАТЕЛЬ:

3D action

вторая половина 1999

Bungie Bungie www.bungie.com

СИ



PC | Rally Championship

Rally Championship

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН

uropress снискал немалую известность за счет своей серии игр «Rally». Всего в серии четыре игры, общий тираж которых перевалил миллионную отметку. Компания тесно сотрудничает с организаторами ежегодных соревнований Rally Championship, выпуская на разных платформах первок-

лаконично Championship 99, был назван журналом PC Games «наиболее обещаюно было бы считать это обыч ным рекламным трюком, если бы не скриншоты, которые дают повод для подобных отзывов.

В работе над проектом задействованы менеджер компании Mobil 1 British Rally Championship Джон Хортон (John Horton) и прошлогодний победитель соревнований — гонщик с двадцатилет-

ним стажем Мартин Poy (Martin Rowe). Вместе с ними прорабаты-



шлифуются алгоритмы поведения автомобиля при столкновениях, заносах, движении юзом.

Все 36 трасс общей протяженностью в 400 миль полностью повторяют реальные прототипы и представляют собой фотореалистичные модели. «Фотореалистичные» в данном случае означает высочайшее качество визуализации и обсчета, за которое придется платить очень высокими аппаратными требованиями. Крайне желательна машина с





ПЛАТФОРМА:

ИЗДАТЕЛЬ

выхол

процессором, работающим на тактовых частотах не ниже 300МНг. 64Mb RAM. 12Mb(!) видеоускоритель. Но такие запросы вполне законны — новая планка качества вывода графики (всем существующим и многим анонсированным играм далеко до Rally Championship 99), соответствующие требования к конфигурации

Заявлены три варианта игры (чемпионат, аркадные соревнования, заезд на время), поддержка восьми игроков в многопользовательской игре (до четырех на одном компью-



тере), возможность использования джойстиков с отдачей и эффективное использование расширенных команд процессоров серии К6 3DNow! Релиз должен поя- СИ виться весной 1999 года.

лассные гоночные симуляторы. Новый проект Europress, который называется Rally

вается физическая модель движка, шей гонкой следующего года». Мож-



Chocobo Racing

Дмитрий ПОЛЮХОВ

а приставке от компании-конкурента SONY есть опна такая очень хорошо продаваемая игрушка, а называется она Mario Kart. Смысл ее на удивление прост: вы выбираете своего персонажа и принимаете участие в гонке против других 7 оппонентов, параллельно используя разное оружие и бонусы для предотвращения попыток противника вас обогнать. Очень веселая игра, где присутствуют как одиночные заезды, так и битвы с партнерами.

Square хочет попытать счастья на этой ниве и выпускает свой вариант Mario Kart — Chocobo Racing. Все знакомые с миром Final Fantasy, конечно, помнят этих веселых быстро бегающих желтых птичек ростом с чеповека — местный эквивалент лошали. — в Final Fantasy VII



поволилось участвовать в заезпах на этих <mark>удиви-</mark> тельных сущес-

Теперь же мы получим полноценные скачки верхом на незабвенных Чокобо. Семь различных трасс (среди них п<mark>оля, за</mark>мки и другие красоты) и восемь персонажей обещают нам в полной версии, а также несколько ре-<mark>жимов иг</mark>ры, в первую оче-<mark>редь — г</mark>онка против друга.

Булет присутствовать и сюжет, в отличие от Mario Kart Пока можно сказать что графический пвижок повольно быстрый — примерно 30 кадров в секунду, приятные спецэффекты и другие ставшие уже обычными изыски. Каждый персонаж обладает своим особым оружием и секретными приемами, которые можно будет выбрать из списка пе-

Square заявило игру в Японии в 1999 году, но пока неизвестно, планируется ли выпуск в Европе и США.

PlayStation

www.square.co.jp

Square

ПЛАТФОРМА:

РАЗРАБОТЧИК

ИЗДАТЕЛЬ

выхол-

ПЛАТФОРМА

РАЗРАБОТЧИК

ЖАНР

выход

ИЗДАТЕЛЬ

Dreamcast, PC

www.segarally.com

Sega Sega AM Annex

Но на этом усовершенствование своей

Sega Rally 2 компания не закончила.

Обзаведясь мощнейшей приставкой,

Sega решила в этой игре для пользы де-

ла поиграть с ее богатыми аппаратны-

ми возможностями. Для этого она при-

думала включить в свою игру новый ре-

жим чемпионата, реализация которого ранее была практически невозможна.

Так вот, этот чемпионат будет прохо-

дить как бы в течение 10 лет и будет

включать в себя 40 различных этапов. За

его основу, естественно, был взят клас-

D.G. P.C. Sega Rally 2

Sega Rally 2

Борис РОМАНОВ

ак, перевод на Dreamcast (и PC) зам<mark>ечательной иг</mark>ры **Sega Rally 2,** одной из лучших гонок для игровых автоматов за всю историю, уже практически завершен. И нам, наконец-то, представилась возможность взглянуть на ее последнюю версию, о которой здесь и пойдет речь. Так что же в ней изменилось с момента ее анонса на Токийской выставке игрушек, после которого у нас возникли огромные сомнения по поводу ее будущего? К счастью, очень и очень многое.

Начнем с самого главного, то есть с графики, по поводу качества которой у нас и возникли сомнения после ее первого показа. Если даже просто сравнивать ее первые скриншоты, которые до сих пор можно найти на японском сервере Sega (и которые мы по определенным при-



метен лишь тем, кто очень хорошо знаком с ее версией для игровых автоматов. Речь здесь идет о тумане, который в Sega Rally 2 для Dreamcast на данный момент скрывает проблемы со своевременным построением на заднем плане изображения на тех четырех трассах, которые были взяты в эту игру из ее версии для игровых автоматов. Но тут уж ничего не поделаешь. Все дело в том,



чинам так и не решились опубликовать). с теми, которые вы видите перед своими глазами сегодня, то можно сделать логичный вывод, что за последние три месяца эта игра практически полностью переродилась в действительно достойный продукт, в который будет интересно не только поиграть, но и на который можно будет с радостью просто посмотреть. Используемые в ней текстуры, наконец-то, вплотную стали похолить на своих прототипов с игровых автоматов: используемые в ней модели и трассы. наконец-то, обогатились многочисленными деталями. Да и вообще, из версии Sega Rally 2 для Dreamcast, наконец-то, исчез тот, если так можно выразиться, писишный вид, за который мы все ее сперва невзлюбили. Тем не менее, за месяц до выхода этой игры в свет в ее графике все еще остался один небольшой пробел, который, правда, станет за-

что данная игра первоначально разрабатывалась на платформу, стабильно выдающую на экран полтора миллиона прямоугольников в секунду при использовании всех ее встроенных спецэффектов (Аркадная Model 3, в отличие от Dreamcast работает с полигонами прямоугольной формы, а не с треугольниками). А это означает, что для точного ее перевода на Dreamcast программистам пришлось бы уже сегодня выжимать из этой приставки произ-

водительность в три миллиона треугольников в секунду, при этом заставляя ее делать несвойственные ей вещи. Не стоит и объяснять, что от игр первого поколения таких результатов могут добиться лишь гении программирования, которые, к сожалению (или к счастью) сегодня уже работают над своими следующими проектами. Переводами же их «старых» игр обычно занимаются молодые и никому не известные программисты, которые только впоследствии становятся настоящими корифеями. Кстати говоря, именно так и начинали свою головокружительную карьеру очень многие популярные сегодня личности. В частности, первым проектом Yuii Naka, впоследствии прославившегося своим Соником, был перевод на приставки стрелялки Afterburner. Но это уже к теме не относится, так что давайте снова вернемся к Sega Rally 2 для

К нашему глубокому удовлетворению. компания Sega чуть ли ни впервые в своей практике соизволила не просто тупо перевести свое великолепное произведение на домашнюю платформу, но и добавить в него достаточно новых режимов, чтобы мы уже могли без угрызений совести называть его новой версией игры, а не просто очередным набившим

оскомину портом (камешек в огород третьего Fighter'a). Так, наряду с четырьмя оригинальными трассами, в эту версию игры войдут еще шесть. Здесь Sega, правда, схитрила и засунула в данную игру все четыре трассы из первой Sega Rally. Однако наряду с ними, специально для Dreamcast, она все-таки разработала целых два эксклюзивных уровня, которые, надеюсь, станут отличным дополнением к классическим восьми. Таким образом, в этой версии игры вам станут доступны две трассы в пустыне, две трассы в горах, две трассы в городе, а также две снежные и две «грязные» трассы. Набор, прямо скажем, не самый худший, особенно если вспомнить, что за качество и разнообразие большинства из них уже сегодня можно не беспокоиться.

Кроме новых трасс, Sega также добавит в свою вторую Rally и новые лицензированные у производителей машины, общее количество которых, вроде бы, превысит отметку в 10 штук. Это, конечно, не 150 машин Gran Turismo, однако, в раплийных гонках больше машин и не участвует. Кроме всего прочего, каждую из моделей можно будет в любое время усовершенствовать, чтобы она как можно лучше подходила для той или иной

сический режим чемпионата, успешно примененный еще в первой Sega Rally. Итак, каждый год в этом чемпионате проводится четыре гонки, по одной в каждое время года. И, в соответствии с этими временными условиями, каждая из трасс принимает немного иной вид. Кроме того, из года в год будут меняться не только погодные условия (дождь, снег и т.д.), но и время суток, в которое происходит тот или иной этап. В результате всего этого данная игра не только обогатилась отличным новым режимом, но и получила возможность продемонстрировать покупателям хотя бы часть мощностей Dreamcast'a.

Но на самом леле, как и в случае с Virtua Fighter 3, говорить о Sega Rally 2, как просто о технической демке DC, в обшем-то, не стоит. Ведь все великолепие этой игры складывается совсем не из ее графики, а из комбинации отличной «аркадно-симуляторной» физической модели, передающей все основные моменты раллийных гонок, с великолепно построенными и разнообразными трассами, подталкивающими игрока на овлаление различными навыками вожления. Графика же в этой игре является лишь заключительным элементом, помогающим игрокам полностью погрузиться в мир игры. Одним словом, Sega Rally 2 для DC сегодня заслуженно занимает почетное место в списке самых ожидаемых нами игр на любую из платформ. Так что будем надеяться, что Sega в этот раз не обманет наших ожиданий.



ПЛАТФОРМА:

ИЗДАТЕЛЬ РАЗРАБОТЧИК ОНЛАЙН:

BPIX OIL

War: Final Assault

predator@gameland.ru

сли послушать заядлых игроков-писюшников, то круче Quake только Starcraft (или наоборот). Разобраться. так все сводится к возможности сражаться против живых врагов, тех, которые еще не так давно были вашими друзьями, близкими и т.д. Приставочный ответ Чемберлену — Golden Eye и Turok2. Славный deathmatch успешно помогает им избежать накопления слишком толстого слоя пыли на полках мно гочисленных обладателей Nintendo64 Midway это обидно — как это, ее дорогой WarGods и Cruis'n'Usa служат в качестве подставки для любимого фикуса!

Компания готовит к выпуску свой 3D action — War: Final Assault. Игра изначально планируется для баталий с живым противником, а также для предотврашения скопления слишком большого слоя пыли на полках магазинов, где стоит продукция этого разработчика. Среда обитания — игровой автомат на базе Voodoo II и Nintendo64.

Сюжетная часть этого «чуда» будет особенно любопытна российским поклонникам такого рода игр. Американцы недавно узнали из сообщений в мировой прессе, что в Российской Федерации начался жесточайший экономический кризис. Свободная Республика Иркутск (это, по замыслу, такая маленькая нация в сибирских горах!!!) НЕЗАМЕТНО объявила свою независимость. Во главе — «великий» генерал Юрий Алёнов, обладающий могучей харизмой и кармой (962 Protector of the Wastes), который под лозунгом «Процветание через силу» объе-



динил свой народ в единую мощную армию и провел серию атак на близлежащие территории! И хотя войска Республики немногочисленны, они одержали ряд легких и быстрых побед. Уцелевшие говорили о применении невиданных ранее роботизированных войск, лазерных технологий и других чудес науки. Недолго думая. Россия начала наземное и воздушное наступление, которое было с легкостью остановлено

Разведывательные спутники не смогли засечь ничего необычного на вражеской территории — вель их срок голности вышел еще 20 лет назад, а космическая программа денег из бюджета не получает. Но однажды один самолет-шпион (тот. на который нацепили керосина) смог пробиться через силы ПВО Иркутска и сделать снимки, которые потрясли весь мир. Когда-то спокойный регион теперь сплошь и рядом был застроен фабриками и заводами, которые круглосуточно производили вооружение! Российские реформаторы в смущении почесали голову, руководство, увидев такое скопление сил противника, поняло, что генерал Алёнов готовился к развязыванию глобальной войны, и решило нанести превентивный ядерный удар. «Экономические реформы не пройдут по методу Алёнова, не пройдут!» — был лозунг думского большинства. Но и это не удалось, ибо неизвестный электромагнитный луч уничтожил ракету (чью боеголовку уже давно до этого продали Ираку). Ситуация становилась безнадежной.

Правительство Российской Федерации, сэкономив на зарплате рабочим/врачам/учителям Иркутской области, формирует команду отчаянных головорезов. в которой вам предстоит принять участие. Ваше задание — выяснить, откуда мятежный генерал Алёнов получает технологии, и уничтожить его. Комментарии по поводу сценария оставляйте на нашем форуме.

На выбор предлагают одного из четырех героев. Сержант Gunn. С позором выгнан из армии за суиципальные наклонности. В прошлом отличный морской пехотинец, теперь он выполняет самые грязные задания во всех уголках мира чистит туалеты, выгуливает собак и выносит чужой мусор. Обожает коллекционировать головы врагов, самые люби мые носит на поясе



США послали на задание своего лучшего агента. Hawk — единственный чернокожий член команды, способный разобраться с вражеской техникой «на месте». а также управлять любым транспортным средством. Единственную сложность представляет продукция ЗАЗ — по непонятным причинам отказывается ездить в самый неподходящий момент.

Jayne Dough по кличке Blondie. Практически ничего не известно об этом наемном убийце. Говорят, что она выросла в Австралии и путешествует по миру, копя золото на одной ей ведомые нужды. Блонди — специалист по рукопашному бою и стирке без отбеливателя.

Командир подразделения Жуков. Этот реликт холодный войны в результате бесчеловечных экспериментов стал наполовину киборгом. Он хочет помочь стране, а также отомстить своему бывшему начальнику — генералу Алёнову, т.к. именно он приказал Жукову участвовать в эксперименте (из-за которого он теперь имеет кибернетические добавки в организме). Дополнительные «товарищи» могут появиться в версии для Nintendo64.





Arcade, N64 3d action Midway

Atari www.midway.com

1999

Каждый персонаж имеет свои атрибуть и оружие. «Став» одним из героев, вы можете выбрать режим игры — это deathmatch или битва с компьютером, последнего можно громить вчетвером одновременно. Но упор делается именно на deathmatch. 14 арен в разных уголках Республики ждут кровопролития. В обоих режимах по уровням разбросаны бонусы — это и дополнительное время, и патроны, и аптечки, и, конечно, новые виды оружия — всего 12 видов, начиная с огнемета и заканчивая гранатометом. Главное отличие от остальных похожих игр — вам дозволенно носить только ОДНО оружие, надоело — отложите в сторонку, прежде чем браться за новое.

Про графическую сторону пока сказать что-то трудно, но известно, что Midway создает свой «конкурентно-способный» движок, а также обещает добиться быстрого deathmatch на Nintendo64. Если проигнорировать сюжетную линию, то можно сказать, что нас, возможно, ждет хит. Я же хочу поаплодировать изобретательным американским сценаристам. спасибо за счастливое будущее, ТОВАРИ-СИ

Gauntlet Legends 164. PS

ПЛАТФОРМА:

ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК

ОНЛАЙН:

BPIX OU-

Gauntlet Legends

Дмитрий ПОЛЮХОВ predator@gameland.ru

Давайте войдем в одну реку дважды!» — вот, кажется, новый девиз у разработчиков игр. Для успешного воплощения в жизнь есть все предпосылки: берется старая игра, не моложе 10 лет от роду, создают новое визуальное/музыкальное сопровождение, добавляют к известному имени что-нибудь типа 3D или Legends — пожалуйста, дорогие игроки, вкус тот же, а вот исполнесовременное. Вспомните Asteroids3D, Pitfall и ряд других — о них мы вам рассказывали. Теперь поговорим о Gauntlet — детище компании Atari, Mecто изначального обитания игровой автомат, возраст более 10 лет, хитовость — 100%, количество продолжений — 4. Уникальность же заключалась в возможности игры вчетвером выбрав различных героев, несколько человек одновременно могли участвовать



в бойне с монстрами. Продолжение — Gauntlet 2 появилось в 1986, а затем в разных вариациях обе части были перенесены на приставки, последняя инкарнация для Sega MegaDrive называлась почему-то Gauntlet 4 (номера 3 никогда не было). Лично мое знакомство с этой игрой произошло очень давно на Commodore64. Теперь же, похоже, придется играть снова, но уже на Nintendo64 или PS, так как Atari Games планирует выпустить Gauntlet Legends — трехмерное воплощение серии. Этот игровой автомат базируется на технологии Voodoo «Vegas», что, в свою очередь, предполагает отменную современную графику и полигональные трехмерные миры. Также обещают новые заклинания, персонажи, загадки, лабиринты, бонусы, боссов и «сюжет». В конце следующего года игру должны перевести на Nintendo64

На выбор, как и в предыдущих частях, предлагают 4 персонажа. Это Воин, Валькирия, Маг и Лучник. Эльфа, самого популярного среди всех героя, разработчики почему-то решили заменить представителем рода человеческого — и хотя эта девушка-лучник может все, что умела ее предшественница (Эльф), отсутствие треугольных ушек лишает ее должного



шарма. Также будут и секретные герои например, минотавр.

А в чем же, собственно говоря, опять де ло-то? В один прекрасный день на мирную и спокойную страну Атарию (Атарилэнд лучше звучит) напал злобный демон. Добрый волшебник обратился к нашим четверым персонажам за помошью: «Дорогие мои, дескать, избавьте нас от этого чупища, замочите-затопчите гадину и т.п.»! И спелать бы готовы, да только надо где-то найти 13 магических рунных камня, а для этого надо облазить целых 4 королевства — леса, горы, замки и пустыни. К тому же так случилось, что на территориях этих проживает большая популяция монстров, под чутким руководством своих огромных мутантов-боссов (Дракон Большой Ожог, Паучино Паук и пругие), промышляющих разными незаконными делишками — всех поуби-

вать придется бедным героям. Хотя, если бы не демон, то никто бы и не стал на них жаловаться, но раз уж подверну<mark>лись</mark> под горячую руку..

Теперь поговорим непосредственно о виде и методах достижения поставленной задачи. В игровом процессе нововведений нет. Как и во всех остальных частях серии — вид сверху, вы — маленький, едва заметный человечек (или еще кто). который отчаянно пытается отбиться от несметных (их, и правда, ОЧЕНЬ много) орд врагов в бесконечных лабиринтах с помощью различного оружия и заклинаний, но зато наблюдать теперь вы все это будете в роскошной трехмерной графике. В своих странствиях предстоит находить пищу, сокровища и другие бонусы «обычного» и магического свойства. Особо можно отметить следующие: стрельба в трех и пяти направлениях, остановка времени, рентгеновское зрение (надо бы их к нам в больницы — сэкономили бы на дорогостоящем иностранном оборудовании), левитация, «антисмерть», огненно-ледяная отрыжка и дру-

Разработчики, естественно, оставили и режим игры вчетвером — главный козырь всей серии. Итак, вы и три ваших со-

товарища могут одновременно сразиться со злом на ОДНОМ (без деления на части) экране. Все веселее.

N64. PS

3d action Midway

весна 1999

www.midway.com

Atari

И хотя игра будет еще очень долго доделываться, разработчики уже заявили, что Gauntlet Legends для Nintendo64 планируется несколько отличным от версии для игрового автомата. Упор делается на быстрый геймплей. Автомат базируется на чипсете Voodoo, a Nintendo64 в полной мере не может выводить такую графику на достаточной скорости (в жарких битвах Gauntlet скорость важнее всего!), а также надо помнить, что врагов очень много, а из-за этого также страдает frame rate. Решение проблемы — меньшее количество полигонов, а, впрочем, посмотрим, ведь игру обещают в конце 99 года, а до него еще дожить надо. Берегитесь, злобные монстры!



The War of the Worlds

Дмитрий ЭСТРИН

едостаток real-time стратегий сейчас ощущается особенно хорошо Вспоминается весепое время, когда они выходили пачками чуть ли не каждый день, причем, практически ничем друг от друга не отличались, за что им сильно доставалось от критиков... Сейчас если что и выходит, так только исключительно оригинальное, в роде Populous III. Со времен StarCraft не вышло ни одной real-time стратегии (если не считать, конечно, Dune 2000), игровые принципы которой не выходили бы за привычные рамки. Судя по всему, разработчики ищут новые творческие идеи, прекрасно сознавая, что дальше эксплуатировать тему древней концепции



просто невозможно. Особенно после StarCraft. Поэтому в ближайшем будущем ожидается выход абсолютно новых RTS. пусть и не в таком количестве, как год назап. но все же... The War of the Worlds одна из первых таких игр.

Собственно говоря, ничего подобного не ожидалось. В общем-то, было известно, что The War of the Worlds окажется довольно оригинальной игрой на несколько неожиданную тематику, но в итоге нам досталось нечто совершенно новое практически по всем параметрам. Разработчики игры постарались максимально абстрагироваться от традиционного gameplay, характерного, в целом, для всех real-time стратегий. И им это удалось.

Rage Software B The War of the Worlds безжалостно разрушила все, что было обычно для других игр популярного жанра. Сюжет, система сценария, сам игровой процесс — все изменено настолько, что с самого начала буквально не знаешь, что делать. И так до конца. В этом, безусловно.

Решив воспользоваться сюжетом знаменитого фантастического романа Герберта Уэллса «Война Миров», разработчики ем самым поставили себя в до-





фантастическое будущее со всеми полагающимися футуристическими атрибутами. Вторая — средневековая сказка в фэнтезийном мире. Если разработчики когда-то и пытались затронуть историческую тему, то только в порядке исключения. Разработчики из Rage Software избрали принципиально иной путь. Да, человечество сталкивается с инопланетной цивилизацией. Но не в далеком будущем, а, в полном соответствии с сюжетной канвой романа Уэллса, в прошлом, в конце XIX — начале XX века. Однако, поскольку играть в The War of the Worlds можно за две стороны, следу<mark>ет отметить, что ма</mark>рси<mark>ане</mark> представлены в более привычном футуристическом стиле. Так что в данном случае земляне с архаичными технологиями представляют значительно больший интерес для игрока, жаждущего новаций.

Кстати говоря, наверное, самое сложное в The War of the Worlds было обеспечить необходимый игровой баланс между двумя столь непохожими сторонами. Если марсиане обладают серьезной мошью, но не могут использовать ее полностью в непривычных условиях, то земляне, напротив, необычайно слабы, хотя и намного более многочисленны и быстры в развитии. Между тем играть поначалу одинаково сложно и за тех, и за других, и определить, кто силь-



заканчивая атмосферой, крайне необычно. Очень логичная сцена рийная система

достатки

Отсутствие интерактивной помощи ничем не выдающийся графический движок, недоработки в игровых

Е 3 Ю М

Можно рекомендовать всем, кто ожилает развития в жанре RTS.





ПЛАТФОРМА

ТРЕБОВАНИЯ

АЛЬТЕРНАТИВА:

ИЗПАТЕПЬ РАЗРАБОТЧИК

ОНЛАЙН:

real-time стратегия GT Interactive

P-166 32 MR RAM

лучше с 3Dfx, Win'95

Rage Software

www.at.com

нее, просто невозможно. Почему? Да потому что непонятны правила, неизвестны принципы, которые, как уже говорилось, в The War of the Worlds сильно отличаются

Начать все равно придется с сюжета, поскольку без него все игровые особенности просто-напросто теряют смысл. Как вы помн<mark>ите, циви</mark>лизация марсиан сталкивается с серьезной проблемой — планета гибнет, жить негде. Соответственно, они решают начать колонизацию многострадальной Земли, уничтожив все человечество разом. Таким образом, человеческая цивилизация также сталкивается с не менее серьезной проблемой после того, как в Англии совершают высадку первые военные силы марсиан. В принципе, все это рассказывается во вступительных мультиках, сделанных, как ни странно, довольно убого. Из них же вы, кстати, может узнать и подоплеку событий для каждой стороны.

Сколько всего миссий в The War of the Worlds? Две штуки. За землян и марсиан. Это — результат нелинейного игрового процесса, самого необычного нововвеления разработчиков, который в списке features неизменно занимает одно из первых мест. Действительно, игрок волен сам генерировать каждую из миссий, принимая какие-либо стратегические решения. При полном отсутствии каких-либо настроек, позволяющих обозначить сложность, **The** War of the Worlds оказывается весьма плинной игрой. Уливительно, но разработчики смогли добиться такого баланса, что даж<mark>е в самом конце,</mark> когда н<mark>а</mark>ше преимущество очевидно, случайность может оказаться выше объективных обстоятельств. Все это кажется тем более удивительным, что ничего похожего до сих пор просто не было создано. Можно, конечно, прочертить аналогии с такими древними играми, как Centurion или, скажем. Defender of the Crown, но The War of the Worlds настолько сложен, что было бы неправильно сравнивать его таким образом.

С чего начинается сама игра? А начинается она с карты Великобритании, разделенной на несколько секторов. Не пугайтесь, но большую часть игрового времени вам придется провести именно за ней, поскольку все самые важные операции осуществляются на глобальном стратегическом уровне. Лишь строительство зданий и непосредственное управление юнитами выполняется на другом, более обычном для RTS тактическом уровне. Но обо всем об этом стоит рассказать поподробнее.

Начнем со стратегической карты Великобритании. Для того чтобы можно было бы более летально анализировать события. разработчики ввели три режима, при которых освещаются три разных аспекта развития секторов. В первом режиме игрок может узнать, какие юниты находятся в данный момент в секторе и чем они занимаются. Здесь же осуществляется передвижение юнитов между областями карты. Второй режим предназначен для получения информации обо всем, что связано со строительством — какие постройки уже существуют в данном секторе, а какие только строятся. Третий позволяет узнать о добыче ресурсов. Какие приказы вы можете отдавать на глобальном уровне? Во-первых, как я уже говорил, п<mark>о передвижению юни-</mark> тов между секторами. Во-вторых, здесь же вы можете отдавать распоряжения относительно произволства этих самых юнитов. Втретьих, в режиме карты игрок выбирает новые технологии, которые следует открывать. О том, как юниты производятся и перемещаются, о том, какую роль играет открытие новых технологий в игровом процессе, а также, зачем нужны ресурсы, я расскажу позже, а сейчас перейдем к описанию тактического режима, который, как уже говорилось, более обычен для стратегии в реальном времени.





самые неожиланные поплости. Оборона



Очень похоже на Total Annihilation. Трехмерная территория, полигонные юниты Только в этом режиме вы можете строить здания. Собственно говоря, увидеть, КАК они строятся, здесь практически невозможно. Игрок лишь выбирает месторасположение каждого строящегося здания, и все. В тактическом режиме осуществляется непосредственное управление юнитами. Вы можете отдавать им вполне конкретные указания относительно перемещения или, скажем, атаки врага. В этом смысле The War of the Worlds не слишком далеко ушел от своих собратьев по жанру. В принципе, вы можете в любой момент переключиться в тактический режим, однако, когда враг нападает на занятый вами сектор, переключение между режимами происходит автоматически. В общем-то, результат сражений в немалой степени зависит от того, какие приказы вы отлаете своим полопечным, так что какой-то минимум вмешательств тут все же необхолим.

На самом деле, наиболее важным игровым элементом следует считать время Недаром в верхнем правом углу игрового экрана в режиме глобальной карты изображены часы. Все, абсолютно все в The War of the Worlds зависит от времени. Игрок всегда должен знать и помнить сколько времени займет строительство определенного здания или производство определенного юнита, иначе вскоре начнется хаос, которым не преминут вос пользоваться враги. В режиме глобальной карты существует весьма широкий диапазон выбора скорости игрового процесса. И, несмотря на то, что счет ведется на сутки, про The War of the Worlds вполне можно сказать, что в игре дорога каждая секунда. По крайней мере, стремительно бегущие стрелки часов создают такое напряжение, при котором начинаешь думать именно так. К примеру, представьте себе такую ситуацию. Вы занимаете свободный сектор карты и в срочном порядке начинаете строить линию обороны, которая сможет некоторое время обеспечивать необходимую безопасность. А в процессе ее сооружения существует реальная и вполне предсказуемая вероятность атаки врага, который, воспользовавшись внезапностью, сможет нанести весьма ощутимый удар. Естественно, в такой ситуации время оказывается решающим фактором. Между тем, стрелки часов имеют некоторое отношение и к тактическому режиму игры. В The War of the Worlds есть весьма четкие различия между днем и ночью, когда довольно-таки проблема тично вообще что-либо разглядеть. Существует несколько вариантов скорости игрового процесса, которые, между тем, обеспечивают совершенную свободу выбора для игрока. Первый — пауза, наиболее рекомендуемая для того, чтобы, не спеша, отдать приказы или выбрать технологию для дальнейшего исследования. Второй нужен в основном для того, чтобы выбрать самое приемлемое время суток пля тактического режима. Третий, наиболее динамичный, используется, когда вмешательство игрока не требуется. Впрочем, третий вариант автоматически превращается в первый, когда вмешательство требуется или хотя бы может потребоваться. К примеру, в момент нападения врага или когда какой-нибудь юнит закончит передвижение из одного сектора в пругой, или происходит открытие новой технологии.

Исследование технологий представляет собой чрезвычайную важность в игровом процессе. Дело в том, что с самого начала вам доступно строительство всего нескольких зданий и производство самых простых юнитов. И для того, чтобы получить военное преимущество, следует опередить противника в развитии науки. Технологии систематизированы, причем, в процессе исследования они часто разветвляются. В некоторых случая бывает не совсем понятно, к чему приведет то или иное исследование. Сказывается неординарный подход к разработке авторов игры.

Ресурсы, как ни странно, не имеют большого значения в игровом процессе. Их добыча осуществляется с помощью соответствующих зданий, причем, от всяких поисков месторождений игрок освобожден. Впрочем, даже если ресурсов не хватает, это не так ощущается, как в других realtime стратегиях, хотя для успешной игры на это следует вовремя обращать внимание.

Теперь, наконец, можно описать то, что представляет собой игровой процесс без лирических отступлений. Собственно говоря, целью обеих миссий является захват всех территорий. Сделать это можно, лишь обеспечив правильную оборону не только на передних линиях фронта, но и в тылу, поскольку противник способен на

может, в принципе, состоять как из обычных юнитов, так и из специфичных заграждений, мин и пушек у землян. Вообще, если марсиане куда больше подходят для молниеносных и неожиданных атак, то земляне, представленные английскими войсками соответствующей эпохи, запираются в обороне и занимают выжидательную позицию. Фактически, наверное. самым интересное в игре за «наших» сооружение обороны и последующая проверка ее эффективности на марсианах. Первые же атаки, наносимые люльми. оказываются осторожными вылазкамипровокациями, после которых обычно следуют настоящие сильные удары. The War of the Worlds в этом смысле особенно похож на шахматы в реальном времени. Каждая из сторон разыгрывает необы чайно длинные шахматные партии, в которых если и есть место случайностям, то только там, где они не выходят за рамки

Вообще о The War of the Worlds следует говорить, как о двух играх, разительно отличающихся друг от друга и дизайном, и принципами gameplay. Даже ощущения от игры за марсиан непохожи на чувства, которые вызывает игра за землян. Из двух атмосфер, между тем, больше поражает вторая. Наверное, потому что родная. Реальные ощущения приближающейся катастрофы, какой-то беспомощности перед могушественными инопланетными технологиями, даже дизайн интерфейса и внешний вид юнитов наполняют игру за землян внутренним драматизмом, характерном, кстати, и для одноименного романа Герберта Уэллса. Марсиане тоже хо роши, но все же, несмотря ни на что, бо-

Несколько слов о графике и недостатках. Трехмерным территориям с полигонными юнитами не хватает какого-то благородства, несмотря даже на большое количество световых эффектов. Все кажется каким-то недоделанным, сырым. Хотя физическая модель может вполне сравниться с Total Annihilation, что само по себе большое достоинство. Про глобальную карту в данном случае сказать вообще ничего нельзя. Свои функциональные задачи она выполняет, а на большее никак претендовать не может и не претендует.

Огромным недостатком следует считать всякое отсутствие интерактивной помощи или хотя бы тренировочного режима игры. В результате игроку приходится либо детально штудировать прилагающееся к The War of the Worlds описание, пибо полагаться на удачу и интуицию. И все равно многие вещи узнаешь только из самого игрового процесса. К примеру, как можно было догадаться, что корабли, случайно выползающие на сушу, склонны быстренько загораться и через несколько мгновений взрываться? Конечно, только опытным путем, и хотя потеря одного корабля не всегда принципиальна, все же игровой процесс кажется очень неуютным. Это в равной степени касается обеих сторон. При том несложно заметить, что авторы игры во время разработки частенько сами запутывались в своих многочисленных нововведениях, в результате чего в The War of the Worlds постоянно случаются крайне забавные казусы. К примеру, играя за землян, я в одном из секторов приказал возвести заграждения из колючей проволоки. Как обычно, после того, как я разметил территорию, появились красные фл<mark>ажки, обозначившие место</mark> будущей постройки. Прошу обратить внимание — только флажки. Так вот, после того, как один из моих танков по чистой случайности наехал на них, прогремел взрыв, и танк исчез. Почему, совершенно

The War of the Worlds — игра хорошая. Если исходить из того понятия, что главное в игре увлекательность, то про творение Rage можно сказать лишь хорошее. Увы, разработчики оставили без внимания игрока, забыв обучить его принципиально новым правилам, которыми изобилует gameplay. Но, пожалуй, тем интереснее играть.

Xepurb? Харкать? Xynuran? Xanba? Халява? X-rays? Xpert? Харч? XOSOT? Xaŭ? X-files? Xnaw? Xtazy? Xam? Xphu? Хреново? Xtreme? Xpress? neXt? Xabarb? Хрюкать?

BABXOB?

Xpun?

Xopëk?



Jane's World War II Fighters

Janes VVOIIG VVal III

ПЛАТФОРМА: ЖАНР: ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК: ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: ОНЛАЙН: АЛЬТЕРНАТИВА:

PC
Aвиасимулятор
Jane's Combat Simulations
Jane's Combat Simulations
pexомендую P-II-233/48RAM/24xCD +
быстрый винчестер
www.jane's.com
MCFS

Олеся ЛАСКОВА и Александр ЧЕРНЫХ holod@gameland.ru

ишу в состоянии глубокого травматического шока. Летел над лесом на Р-51 и задел верхушки деревьев. Левое крыло отвалилось сразу. Дальше ничего не помню. Очнулся уже здесь — белые халаты, белые стены, санитарки, капельница, сосед по палате — паскуда. Я ему рассказывал, что случилось — так он сказал, что мне нужно в психиатрическое отделение, когда кости срастутся. А еще он в кровати курит.

А ведь я сам виноват. Доигрался. Хорошая игрушка — Jane's WWII Fighters.

Не могу сказать, что ожидал от игры чего-то лучшего. Или худшего. Наверное, ждал чего-то просто другого. Хотя по секрету скажу, что к продуктам Jane's привык относиться чуть-чуть скептически. Вероятно, до сих пор слишком велико изумление от процесса созерцания практически квадратных ВПП в древних ATF и USNF. Или дело в гениальном музыкальном сопровождении тех же игр (ЭТОГО я вам не смогу даже напеть). А, настораживал объем возможно. **WWII** — АЖ 2 CD (чего они туда напихали?)! Тем не менее, справелливости ради должен отметить, что каждая из игр, созданная Jane's, выжимала практически все возможное из машины, здорово опережая типичные системные требования своего времени (можете не сомневаться: **WWII** не исключение).

И вот — зажеванная тема. Вторая Мировая война. Летабельные самолеты всем известны, и оттого, казалось бы, скучны: за «наших» (т.е. союзников) — P-38 «Lightning», P-47 «Thunderbolt», p-51 «Mustang», плюс «Spitfire». Фашисты ле-

достоинства

Отличная графика, классная модель обсчета повреждений, замечательная музыка — всего и не перечислишь.

недостатки

Крутые системные требования.

Е 3 Ю

Великолепная игра для поклонников жанра и обладателей быстрых компьютеров.



тают на Me-109, Me-262, FW-190. Вот и вся любовь. Плюс десяток бомбардировщиков (включая, правда, реактивный Ar-234 — вот уж что свежо, так свежо!), которые есть и на которых летать нельзя. Но, черт возьми, как же здорово все это можно подать! Итак...

Итак, это авиационный музей, Музей, где каждая комната, если отбросить красивое убранство и экспонаты, просто пакет опций. Например, в одном помещении музея — ангаре — вы можете изучить каждый самолет, почитать TTX, посмотреть видео (если я толь ко хоть что-нибудь понимаю в колбасных обрезках, то по Ме-262, к примеру, собрано огромное количество редких кадров телехроники хорошего качества к примеру, здесь я первый раз увидел модификацию 262-го с хвостовой центральной стойкой шасси). Конечно, можете опробовать каждый из самолетов в воздухе, пострелять по беззащитным транспортникам. В другом же

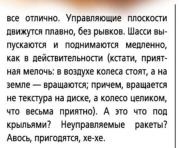
помещении музея — Военной Комнате — планируются все боевые операции. Там находятся общеизвестные пунктики «Single Mission», «Campaign», «Quick mission», «Mission Builder». В последней комнате

— в «Холле», так сказать, — находятся опции просмотра статических объектов и любимая кнопка «Fly Now». Уфф, вот, кстати, и все — перечислил все комнаты и все содержимое. Да, в каждой комнате играет музыка. Старый джаз, свой для каждой комнаты (просто фантасти-ка!). Джаз будоражит кровь и требует скорейшего перехода, так сказать, к водным процедурам и воздушным ваннам. Quick mission, мой Ме-262 против пары ИХ В-17... Должно быть просто, как два байта перекачать.

И вот я в воздухе. Первое, что обращает на себя внимание, — это торжественная, яркая музыка, совсем как в американских фильмах про абстрактную свободу и настоящих летчиков. Вот где Јапе's, наконец-то, заполнила личный пробел — просто превзошла сама себя! Пусть это и не формат СD-трека, но тоже что-то очень высокого качества как по записи, так и по содержанию... Здорово, не хуже чем в «Полете нарушителя» или «Звездных войнах», и, несмотря на явный недостаток ресурсов машины для быстрой работы игрового энджина,



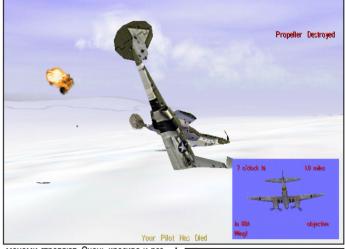
музыку я не выключаю — уж больно красиво. С трудом отрываюсь от прослушивания, переключаю внимание на виртуальный кокпит, занимающий большую часть экрана. Четкий, яркий и фотографически точный. Голова поворачивается мышкой плавно, без рывков. Показания приборов и инструментов чуть размазаны, но разобрать, например, курс по компасу можно без труда. Штурвал движется — да еще как! Ну, да ладно, на самом деле кокпит — это не главное. Оглядываю самолет снаружи: если не считать отдельных мелочей,



Внешняя камера сразу же толкает к

мысли о двух абсолютно противоположных по качеству проработки вещах: облака и террайн. Облака — просто фантастика: ничего похожего я никогда не видел. Они действительно полупрозрачны и трехмерны, они кажутся пушистыми и массивными одновременно. Когда смотришь на них — веришь, что они настоящие. И, Боже мой, над чем они висят! То есть, по задумке это, видимо, лес — его изображает мрачная текстура цвета свежего навоза, из которой в нескольких местах торчат, с позволения сказать, деревья (ярко-зеленые конусоидальные сооружения). Изредка попадаются некие плоскости, заполненные треугольниками цвета грязного снега (судя по всему, если только мои мысли совпадают с мыслями разработчиков, это и есть грязный снег — но почему он изображен ровными треугольниками — сказать сложно).

Забегая вперед, скажу, что обстановку на земле очень здорово разбавляют наземные юниты — начиная от танков и артиллерии и заканчивая пехотой. Дада, она здесь не абстрактна — это вполне объемные (не спрайтовые!) и живые мужики, в касках, в шинелях и с автоматами. Бегают парами, причем, этот процесс очень красиво анимирован. Вре-



менами стреляют. Очень красиво и разнообразно умирают — если попасть в пехотинца из пулемета или 20-миллиметровки, тот картинно падает на спину/бок/живот, в зависимости от ситуации, а если он попадает под взрыв бомбы/НАР, то его либо отбрасывает взрывом, либо разрывает на куски. От взрыво бомб остаются дымящиеся воронки.

На попадания бомб, кстати, очень красиво реагируют не только пехотинцы, но и упомянутые выше танки, и зенитки, и грузовики. Танки теряют башню и судорожно дымят, у грузовиков выбивает стекла и сгорают тенты, зенитки просто отбрасывает взрывной волной и переворачивает. Естественно, после взрывов и пожаров от техники остаются горелые каркасы. Обычно поле битвы к моменту ее окончания выглядит очень зрелищно — земля усыпана горящими и чадящими обломками самолетов и техники, дым от которых видно с воздуха за несколько километров.

Но вернемся к началу эпизода. Да-да, мой Ме-262 против ИХ В-17... Итак, разглядываю описанные выше красоты, судорожно верчу головой, ищу бомбардировщики. Ага, вот они — до них около трех километров, и теперь это расстояние быстро сокращается. Щас я им устрою «горит бубновый». Подхожу на расстояние около 800 метров — ага, они начинают стрелять! И тут меня скрючивает от приступа невменяемого хохота... НУ И ЗВУК от пролетающих мимо вражеских пуль! Что-то среднее между звуком стрелы, вылетающей из лука, и казацким присвистом. С музыкой явно не гармонирует — она, кстати, к началу сражения явно изменилась, теперь играет что-то напряженно-героико-боевое, но все такое же красивое. Однако, концепция контекстно-зависимого музыкального сопровождения (припомню, пожалуй, всего-то пару игр, где это было организованно так же удачно: TFX, да, может, Strike Commander).

После третьей очереди из хвостовых пулеметов бомбардировщиков звук летящих пуль перестает смешить и начинает

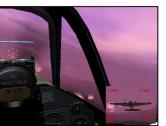














крепко раздражать. От очередей все сложнее и сложнее увернуться. Пара пуль попапает-таки в фюзеляж, лаже сквозь звук работающих реактивных двигателей слышен противный треск. Так, проморгал пуск НАР — теперь как ни крутись, все равно попадут, сейчас попробую из пушки. С трудом совмешаю свой прицел и крыло бомбарди ровщика, нажимаю на гашетку... Йаху! Попал! Крайний левый движок бомбера начинает дымить, пропеллер начинает крутиться совсем медленно уже по инерции. Пилоты явно пытаются удержать машину — закрылки В-17 выпадают, позиция элеронов выдает небольшой крен на левое крыло. Но все тщетно, похоже, я задел систему топливоснабжения — через пару секунд грохочет взрыв, и левое крыло бомбардировшика, пылая, отправляется в отдельный полет. Фюзеляж, падая, ломается на несколько частей, а вот парашютов что-то не видно. Ну, и ладно. Все это я наблюдаю, обгоняя остеряет скорос-Th BCE дрожит, я теряю управление. Ууупс! Музыка героической перерастает в явно тревожную, а на экране внешней камеры я вижу, как из моего правого двигателя огромными ярко-оранжевыми клубами валит пламя, вперемешку с черным масляным дымом. Вдруг на секунду изображение закрывает огромный взрыв, а как только он пропадает, я обнаруживаю, что мой мессер лишился правого крыла и почему-то носовой части (интересно, там было что-нибудь ценное?). На экране появляется однозначная надпись: «Your Pilot is dead», больше меня в кокпит не пускают. Остается только наблюдать снаружи, как горя-

И тут остатки моего самолета встречаются с землей. Удар, еще один взрыв, ну, вот и все. Куски фюзеляжа и дымящаяся воронка. Левое крыло тоже оторвано, оно валяется рядом. Дым относит ветром. Неуправляемые ракеты не пригодились. Музыка просто похоронная. Гитлер капут!

Миссия автоматически почему-то не кончается, приходится выходить вручную. Несмотря на скверное окончание миссии, настроение отличное. Так, надо попробовать разбить еще какойнибудь самолет — посмотреть, как работает система обсчета повреждений в других ситуациях.

Беру Р-38 и, на этот раз не обращая внимания на самолеты противника, пытаюсь совершить вынужденную посадку на нечто, что с высоты в пять километров выглядит, как замерзшее озеро. Враги, впрочем, не сильно расстроены — они улетают куда-то по своим делам.

Итак, шасси не выпускаю (пусть все будет «как-по-настоящему-больно»), закрылки тоже не трогаю, снижаюсь, сбрасываю скорость и планирую к предполагаемой экстремальной посадочной полосе. Помедленнее, пониже, еще чуть-чуть... Включаю внешнюю камеру и осторожно царапаю землю левым крылом. Машину тут же ведет, она плюхается полностью. Страшный треск, фонтаны грязного снега — за мной остается пропаханная колея. Лопасти пропеллеров согнулись и больше не вращаются. Неожиданно замечаю перед собой какой-то булыжник, мое правое крыло вот-вот заденет его. Удар, но скорость все еще велика. и крыло просто отламывается, из правой балки торчат куски каркаса, что-то начинает дымиться, а затем полностью отламывается и уезжает куда-то по своим делам сама правая балка вместе с движком. Руль высоты отваливается вместе с ней и плюхается в грязно-серую колею. Все остальное не встречает препятствий на пути и постепенно тормозит. Все, пилот уцелел, правда, мой Р-38 вряд ли взлетит еще

На самом деле, интересных вещей в WWIIFIGHTERS — целая куча. Это и видео-теле-хроника, и две кампании (они, впрочем, построены в «родном» игровом редакторе миссий, который поставляется с игрой — можете наделать таких, сколько угодно, поэтому я и не акцентирую на них внимание) в Арденнах — за Союзников и Фашистов, и еще груда всего. Но самое-то главное — в той грани между реальностью и игрой, которую в очередной раз так удачно провела компания Jane's Combat Simulations. Игрушка получилась просто великолепной — динамичной, красивой и, пардон за каламбур, ОЧЕНЬ играбельной. Надеюсь, что это не последний шедевр Jane's за всю историю жанра. Очень рекомен-



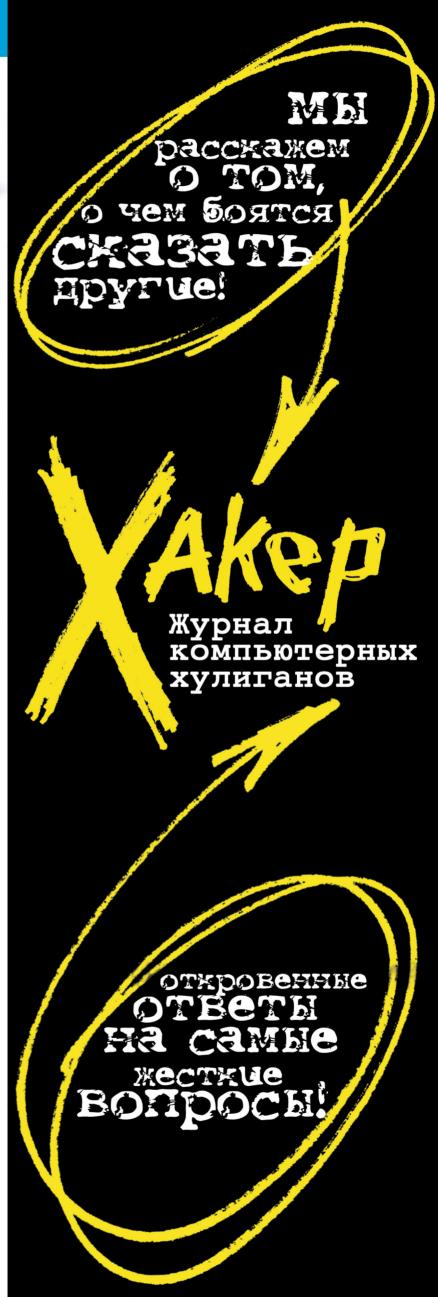


тавшийся в живых бомбардировщик, который поливает меня изо всех стволов (кстати, происходящее с первым (ныне мертвым) бомбером наводит на мысль о весьма продвинутой системе обсчета повреждений самолета — уверен, что у меня еще будет шанс это проверить).

Неожиданно что-то бьет по моему Ме-262, с которым я уже почти сросся (так мне понравилась эта машина в полете!) — по-моему, носовой стрелок В-17 оказался метким парнем. Машина что еще совсем недавно было ею) без одного крыла и носовой части падает вниз с пятикилометровой высоты. Кокпит разбит, из фюзеляжа в основании бывшего правого крыла торчат куски каркаса (проработано... гениально! Интересно, смогут ли разработчики Fighter Squadron, уже давно анонсировавшие продвинутую систему обсчета повреждений, создать хоть что-то подобное?), то же самое с остатками носовой части. Пламя отбрасывает красивые отблески на дымя-

щийся металлический оковалок, а где-то далеко на горизонте на фоне заходящего солнца светится уцелевший бомбардировщик, летящий куда-то по своим бомбардировоч-





River World

ЖАНР: ИЗДАТЕЛЬ **РАЗРАБОТЧИК** ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ ОНЛАЙН: АЛЬТЕРНАТИВА:

ПЛАТФОРМА

CRYO Enterteinment Interactive CRYO Enterteinment Interactive P-90, 16 MB RAM, (лучше P2-233, 64 MB 30 Mb HDD

www.crvo-interactive.com Populous 3

Вячеслав НАЗАРОВ

master@gameland ru

начале был Хаос. Затем произошло что-то такое, над чем безуспешно ломают себе и другим головы, руки, и даже пальцы на ногах многие поколения физиков, лириков и прочих философов, не давая скучать врачам и санитарам огромного числа психиатрических клиник. Словом, родилась Жизнь. По слухам, которые бролят тут и там, ее Ропиной была Волная Стихия Олнако Жизнь оказапась весьма пюбопытной и не удовлетворившись просторами Великого Океана, отправилась путешествовать. Так до сих пор и бродит она неприкаянной по нашей родной планете, то поднимаясь под небеса, то зарываясь глубоко в землю.

Совсем по другому дело обстоит со Смертью. Это гораздо более тонкая материя, в которой могут разобраться только избранные. К сожалению, ни один из них не вернулся из Страны Вечной Охоты, дабы, наконец, прояснить то, как обстоят дела у Девушки с Косой. Наверное, им это уже неинтересно, ведь после Смерти происходит столько гораздо более интересных вещей...

Вот и в CRYO решили обнародовать свою точку на зрения на загробный мир, кардинально отличающуюся от всех дру гих домыслов на эту тему. Причем по жанру River World вовсе квест, а не

достоинства

Весьма оригинальная игровая кон цепция. Интересная реализация управления человеческими ресурса-

недостатки Несколько неудобный интерфейс.

F 3 10 M

Неплохая игра для тех, кто неравнодушен к мистике и хочет попробовать себя в качестве великого ме-

Mup RiverWorld совершенно парадоксален, абсолютно нереален и хрупок. Примерно таким же образом можно охарактеризовать и саму игру

RPG, которым так близка и понятна тема загробного мира. Скажу больше, это даже не стрелялка с лейтмотивом «Убей их всех! Начни с себя...», а самая что ни на есть 3D-стратегия в реальном времени, где сюжету и общей идее игры уделяется огромное значение. Еще бы, ведь игра основана на серии новелл широко известного в узких кругах писателя-фантаста Филиппа Лжозефа Фармера, которая получила название «Мир Реки».

ЖИЗНЬ — ЭТО ОЧЕРЕДЬ ЗА СМЕРТЬЮ

Представьте себе планету, главной достопримечательностью которой является Река. И не какая-нибудь Амазонка, кишашая пираньями-альбиносами с атрофированной гуманностью, и не Нижняя Вахмурка, чьей особенностью является национальная российская рыбалка. Это Река длиной в 40 000 километров, сжимающая мир в своих кольцах, словно

Населяют этот мир очень интересные люди. Самое замечательное в них то. что они все умерли. Совсем. Одни еще миллионы лет назад, другие аж в XXI веке. Правда, произошло это не здесь, а на планете Земля (3-я Галактика в Тентуре. направо от Большой Медведицы). И теперь эта компания нашла себе новый приют, воскреснув в Мире Реки. Разумеется, чтобы можно было органично влиться в игру, добрые создатели умерщвляют игрока (способами, за которые они сразу получили бы премию ми-

ра из рук менеджеров Освенцима). Как говорил олин известный киноперсонаж (или Карлсон или Винни-Пух, точно не помню): «Мы тебя не больно зарежем чик! И ты уже на небесах...» Правда, наш герой моментально воскресает, но стоит отметить, что уже не у себя дома. На этих небесах, в

пействительности оказавшихся очень милой планеткой с хорошим климатом и богатой речными магистралями, вам и предстоит бороться за свое место у во-

Итак, игроку предстоит изображать из себя Ричарда Бартона — некоего усатого персонажа, одетого в костюмчик образца прошлого века (для нас с вами этим веком будет XIX). Отныне вы обитатель этого гостеприимного для всех мира. Хотя, конечно, к живым это никоим образом не относится, им вход сюда заказан. Разумеется, нельзя забывать и о тех, с кем предстоит коротать время в этом мирке. А с соседями, надо сказать, повезло. Ими ста-

нут свирепый Атилла, Наполеон, Ньютон (ушибленный яблоком и поэтому плохо соображающий, разве что на троих) и даже, может быть, Адольф Шикльгрубер. Не бойтесь, это не клиенты Второй образцовой психиатрической клиники, вырвавшиеся из

цепких лап медсестер, а самые натуральные исторические персонажи (правда, мертвые), волею судеб занесенные в этот гостеприимный мирок. Так что добро пожаловать в загробную жиз-

ТАК ВОТ ТЫ КАКОЙ, МИР РЕКИ...

Как и следовало ожидать от такой уважаемой компании, как СРУО, вся игра от кончика носа до хвоста полностью трехмерна. И с этой точки зрения она выглядит просто великолепно. Конечно, ощутить в полной мере это получится лишь при помощи 3D-акселератора. Однако наличие этой шаманской карточки уже стало, по сути, стандартом де-факто для игр практически всех жанров, поэтому ничего сверх удивительного в этом не наблюдается.

Водная стихия в River World реализована просто восхитительно. Впрочем, было бы довольно странно, если бы в игре, по сути, посвященной Реке и всему, что с ней связано, включая зверей выхухолей, непосредственно виновница торжества не выглядела бы лучше всех.

..Восходящее Солнце (назовем так для наглядности звезду, которая согревает своими лучами эту Венецию планетарного масштаба) окрашивает реку в нежно-розовый цвет. Берег украшен легким туманом. В памяти, словно последние пузырьки кислорода, поднимающиеся из желтой подводной лодки, всплывают строки: «Я в пути и нет у меня

> никаких тревог и забот, одинокая лодка моя, разрезая волну, плывет...» Отражение этого плавательного средства ярко переливается на воде, пугая рыб и заблудившихся аллигаторов-путешественников. Хочется забыть обо всех своих обязанностях по строительству

светлого будущего в отдельном взятом регионе и отправиться на рыбалку, дабы с друзьями, за рюмкой ухи, обсудить проблемы вечной жизни и смысла реинкарнаций. Романтика, да и только. А сражения в воде, когда противники стоят по пояс в воде и выясняют, кто виноват и что делать? Это ж просто праздник какой-то!

Остальные объекты прорисованы тоже достаточно хорошо, но бурю оваций, ураган восторженных криков и цунами от слез умиления они, к сожалению, не вызовут. Интересно, что Мир Реки довольно сумрачное место, и все, что находится вдалеке, безмолвно, как глухонемой утконос, тонет в синем тумане, где наверняка можно встретить блужлающих ежиков.

Очень хорошо выполнены персонажи (которых в игре насчитывается более 100), которые будут встречаться вам на протяжении всей игры. Как и полагается, все модели сугубо полигональные, что, в принципе, соответствует духу сегодняшнего дня и даже не противоречит конституционным нормам. В River World также применяется молная технология 3D motion-capture, позволив-



шая спелать пвижения всех участников этого костюмированного шоу чрезвычайно реалистичными. Елинственное, в чем можно упрекнуть на этом этапе капиталистов из CRYO, так это в том, что сражения и всевозможные карательные миссии по разрушению вражеских заводов по производству фальшивых елочных игрушек и ферм по разведению мелкого ушастого скота (по научному слонов обыкновенных), выглядят, мягко скажем, довольно невыразительно. Набор телодвижений у героев в этих случаях, конечно, побольше, чем у Железного Провосека с заржавевшими шарнирами, но весьма скуден по сравнению со всеми остальными существами, обитающими в нашей загробной реальности.

ЭРА МИЛОСЕРДИЯ

Кстати, о железе, бронзе и других весьма полезных для человечества ресурсах. Игра состоит из четырех уровней, каждый из которых насчитывает в себе 20 территорий, относящихся к одной из 11 технологических эр развития мертвого, но реинкарнированного человечества. Именно эти эры и предстоит прожить вам, дабы полностью подчинить своей железной (или из чего она у вас сделана?) воле этот мир.

С самого начала играющий попадете в «деревянный» век, дабы научиться строить избы и прочие необходимые увеселительные сооружения без единого гвоздя. И хотя я всю жизнь считал, что самым первым был век каменный, он, тем не менее, следует за деревянным. На первом уровне, кроме него, встретятся бронзовая и железная эры. А если вы будете удачливым менеджером мертвых душ, то сможете поглядеть одним глазком (или еще меньшим количеством оных, если не будете соблюдать технику безопасности при создании самогона из опилок) на звездный век своего народа. Соответственно, ценными ресурсами в «деревянной» эре станут елки и другие растения из семейства папоротников, в каменном веке — камень, в бронзовом — бронза, в железном — железо и так далее, в том же духе. Причем для добычи дерева, камня и бронзы вам не поналобятся никакие специальные приспособления, кроме рук и голов ваших верных работников.

о том, что же. СОБСТВЕННО, ПРОИСХОДИТ

Сразу стоит отметить, что все, от созда-









ния до управления своими отрядами, построено по очень интересной схеме, которая раньше не встречалась ни в одной игре. В качестве уже известного нам Ричарда Бартона вы оказываетесь в «деревянном» веке. С вами уже находится четыре верных соратника: Инженер, Военный, Исследователь-путешественник и безымянный гражданин обыкновенный. О них будет рассказано чуть ниже. Кроме того, вокруг радостно бегает неприкаянный народ, среди которого можно встретить и англичан, погибших во время столетней войны, и инков, павших от загребущих рук инквизиторов, и последних из могикан, даже двухметровых китайцев-блондинов. Разумеется, с ними стоит поболтать и, пообещав златые горы и реки полные вина, пригласить к себе в колонию. В принципе, эти господа не будут особо ломаться (потому что прочные), но, тем не менее,



потребуют для начала жилише со всеми удобствами. И тут вступают в дело верные соратники: Инженер начинает строить домики (ужасно похожие на скворечники), народ радостно валит на новоселье и, соответственно, численность граждан растет. Со временем на вашем пути встретятся талантливые зодчие, отважные генералы и многие другие полезные персонажи, которые тоже могут пополнить непобедимую армаду, однако запросы у них будут более серьезные.

ПРОШУ ЗНАКОМИТЬСЯ — МОЯ ПОЛОВИНА

Однако не все так просто. Даже сложно, на первый взгляд. Поэтому есть простое в своей гениальности и гениальное в простоте предложение познакомиться с основными персонажами Мира Реки. Поэтому начнем с простых, как монета в 17 копеек, граждан. В принципе, они нужны лишь для работы в подсобных хозяйствах, о которых чуть позже — сильнее и глубже. Кстати, только эти прямоходящие могут стать добытчиками нужных ресурсов. Однако, как бы вы не заставляли их отправиться на лесозаготовки (в самом начале игры, затем это превратится в работу на рудниках и т.д.), упрямые граждане будут продолжать заниматься ничегонеделанием. полностью игнорируя все пламенные призывы. Но лишь до тех пор. пока Инженер не построит большой склад для дров. Занятно, что при необходимости этот дисциплинированный работник будет сам бегать за материалами и проводить монтажные мероприятия. Кроме того, в его обязанности входит создание мастерских (в которых готовятся выйти в большое плавание по реке жизни простые граждане и рабочие). лабораторий (необходимых для творчества ученых-гугенотов), а также возведение множества других нужных в хозяйстве сооружений.

Великий воин монгольского народа Сухэ-Батор (быть может, именно он станет вашей правой рукой или мизинцем на ноге) занимается строительством заборов (думали, такое творится только в российских стройбатах? ничего подобного), смотровых вышек и складов оружия. которые, по совместительству, являются казармами.

Исследователь-путешественник путешествует по миру, собирая ужасно ценную маркетинговую информацию о температуре воды в реке и ценах на пиво в разных эпохах.

Ученые мужи (жен среди них почему-то не встречается) ищут в своих лабораториях потерявшийся во время последнего эксперимента философский камень для превращения воды в спирт, а в перерывах между поисками помогают своим согражданам полезными изоб-

Рабочие же занимаются тем, чем и должны заниматься пролетарии всех стран: работают на складах оружия, в портах (которые предусмотрительно строит Инженер) и в других местах.

НА ПЕРВЫЙ-ВТОРОЙ РАССЧИТАЙСЬ!

Разумеется, у вас не получится стать господином этого речного мира, опираясь на поддержку лишь нескольких фанатов. Напутствие матери-героини и отца-героина из Учкудука своим 137 отпрыскам «плодитесь и размножайтесь» актуально и в игре River World. Но и этот процесс коренным образом отличается не только от человеческой физиологии, но и от всех предшественников в жанре RTS. Давайте метнем свой взгляд (но не слишком далеко, чтобы потом суметь его отыскать) на то. как же создаются народы будущих непобепимых империй

Одним способом увеличения численности любимых соратников является агитация аборигенов, которые, в силу своей природной наивности (или потому, что уже давно умерли?), верят буквально всем вашим обещаниям. К тому же, женшин в игре встречается немного, так что традиционный способ размножения по определению не может стать основным. Также при захвате вражеских территорий, о чем несколько слов позже, все, что находится на ней, включая постройки, живую силу и мертвую слабость, переходит в загребущие

В этом Мире Реки ничто не появляется из ниоткуда и ничто не исчезает в никуда. У вас не получится создавать легионы воинов или целые НИИ профессоров Франкенштейнов из добытых несколькими батраками кубометров древесины или тонн камней. Необходимо распределить граждан по мастерским, дабы они занимались нужным делом. После этого всех тех, кто до сих пор бьет баклуши, а также других несчастных сушеств можно перепрофилировать. То есть, отправив гражданина к складу с оружием, вручить ему топор и тем самым сделать его смелым воином-лесорубом. Таким же образом в мастерских можно создавать ученых из рабочих и совершать прочие перестановки в структуре подчиненных. Словом, вам предстоит постоянно решать нетривиальную задачу: какой должен быть состав вашего поселения? Сколько и каких сделать воинов, а скольких рабочих оставить на верфи? А. может быть, после того, как ученые совершили все самые гениальные открытия, включая 101 рецепт очистки денатурата, сослать их на добычу леса? Если подвести небольшой итог, то новомодный менеджмент человеческих ресурсов в River World имеет чрезвычайно большое значение. Такого подхода я не встречал еще, кажется, ни в одной игре.

НИ ШАГУ НАЗАЛ. ТОЛЬКО ВПЕРЕЛ

Но, по большому счету, главной целью является полное доминирование на всей территории планеты от истока до устья ручейка, опоясывающего ее. Разумеется, сделать это можно, лишь истребив или поработив вражеское население. В этом вам будут помогать всевозможные приспособления, начиная с плотиков Тура Хейердала и заканчивая танками на подводных крыльях. И если с уничтожением все ясно и понятно (благо, что такое тотальная резня, все давно уяснили из других игр), то с захватом территорий дело обстоит весьма интересно. Дело в том, что на каждом независимом участке находится некий камень Грааля, символизирующий эту местность. Следовательно, стоит лишь подчинить себе этот мистический предмет (чем-то похожий на гриб), как все остальное оказывается под вашим контролем. Но заниматься такими серьезными делами может лишь сам Ричард Бартон, поэтому вам предстоит топать по лесам, полям, возможно, пустыням, чтобы добраться до заветного камня

Конечно, здесь пригодятся ваши головорезы, которые будут радостно крошить вражеских солдат и их хаты (кстати, возможность ремонта зданий в River World не предусмотрена), пока вы пробираетесь к цели своего путешествия. Хотя можете не бояться, ведь погибнуть вам не суждено. Даже если Ричард Бартон и падет жертвой злобного солдафона, то, спустя несколько секунд, воскреснет в родной общине, причем, все останется на прежних местах. Это относится и к ключевым фигурам в игре — смерть не страшна Инженерам. Путешественникам и главным Воинам.

ПОДНИМИТЕ МНЕ ВЕКИ

Наблюдение за этой мелодрамой с элементом ужаса и комелии велется, конечно же, при помощи виртуальной камеры (что бы только делали разработчики игр без этого приспособления?). Она позволяет устраивать совершенно изумительные экскурсии по этому таинственному миру, оставив своих подчиненных заниматься сверх важным делом строительства дельфинариев для аллигаторов и музеев анатомических чудес. Вы просто указываете место на основном 3D-экране и моментально переноситесь туда. Теперь вы можете, как угодно, рассматривать все близлежащие, стоящие, ползающие и творящие всевозможные безобразности объекты, кружась вокруг выбранной точки, приближаясь, удаляясь и меняя углы обзора, как это подсказывает ваша фантазия или другие органы.

Кроме того, для позиционирования камеры во времени и пространстве можно также пользоваться пюбой из пвух карт. Одна из них представляет собой весь уровень с областями, отмечая их принадлежность к той или иной стороне. Другая является, скорее, радаром, на котором весьма схематично изображе ны все действующие лица, спины и все остальное. Кстати, его можно использовать и для управления своим царством.

ПЕЧАЛЬНОЕ РАССТАВАНИЕ

Итак, подводя итог, хочется сказать, что перед нами очень оригинальная игра-Однако именно это может сыграть с ней злую шутку, оттолкнув многих любителей прямых и ясных, как новенький фонарный столб, игр жанра RTS, Ведь River World даже не является чистой стратегией. Это сплав, который вобрал в себя. помимо непосредственно стратегического элемента, еще и такую сложную, но интересную вещь, как самый настоящий менеджмент ресурсов. Все это, в сочетании с огромным миром, в котором игрок абсолютно свободен и который он может полностью изучить, поняв все его законы, создает совершенно уникальную игру. Но все же боюсь, что большой популярности в широких массах River World не найдет. Можно сказать, что игра для эстетов, ценителей серьезного творчества, которое, как теперь ясно видно, возможно и в таком фривольном жанре, как компьютерные игры. Но по этому поводу я бы не стал расстраиваться, ведь, например, Ницше читают меньше, чем детективные рассказы какого-нибудь Василия Пупкина, но от этого ценность его произведений отнюдь





- Шкопа жакера: взнамываем автоответчик.

- C&C: Tiberian Sun: виход в спедующем тысячелетии?

- Проблема века: Mamep 2000.

Ярость: Восстаниє на Кронусє

Вячеслав НАЗАРОВ master@gameland.ru

Ребята из Snowball Interactive отлично потрудились, работая над Shogo: Mobile Armor Division, превратив игру именно в Ярость: Восстание на Кронусе.

ПЛАТФОРМА:

РАЗРАБОТЧИК

К КОМПЬЮТЕРУ

АЛЬТЕРНАТИВА:

ПОЛНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ: ТРЕБОВАНИЯ

ЖАНР: ИЗДАТЕЛЬ:

АНИМЕ НАВСЕГДА

ак вы, конечно же, знаете, аниме — это жанр изобразительного искусства, выдуманный большими фантазерами японцами. Однако, по большому счету, оно представляет собой нечто гораздо большее, чем просто красивые картинки с персонажами, основной чертой которых являются огромные и красивые... нет, не уши и не аппендициты, а глаза. По сути, это целый мир, самостоятельное направление в искусстве, которое великолепно воплотилось в японской мультипликации и монгольской хореографии, а также стало весьма популярным в последние годы и в России. Очень часто в аниме Вселенными становятся фантастические миры, где и разворачиваются события, повес-

твующие о том, что ждет нас за горизонтом.

И вот Monolith, известный своими кровавыми во всех смыслах играми Blood и Blood 2, решил порадовать игровую общественность, а заодно и заработать денег на строительство общественного колумбария, выпустив игру Shogo:

Моbile Armor Division (в России она

Mobile Armor Division (в России она выходит под названием Ярость: Восстание на Кронусе). Для создания действительно интересного продукта разработчики обратили свой взор на страну восходящего Солнца, которая, кроме свирепых Тамагочи и борцов сумо, славится еще и весьма своеобразными традициями в области антинаучно-фантастических произведений. И так сложилось, что Ярость представляет собой астіолигру, выполненную от и до в японском стиле, который включает в себя и япони-



достоинства

Очень хорошие графика и звук. Наличие интересного сюжета. Нелинейность игры.

не достатки

Роботы двигаются «живее» людей. Кровь людей ненатуральна.

Е 3 Ю

Отличная игра, которая сможет увлечь сюжетом, порадовать графикой и заставить провести за ней много часов.



зированный сюжет, и чудную графику, навеянную аниме, заставляющую биться, колотиться и стучаться сердце каждого ценителя жанра и даже простого смертного.

ЧТО ТАКОЕ КРОНУС? ЭТО КАТО...

На первый взгляд, Кронус кажется довольно противной планеткой, отнюдь не дружелюбно настроенной по отношению к своим обитателям, пугая их кислотной, как музыка на всевозможных дискотеках, атмосферой, частыми землетрясениями и другими увеселительными представлениями. Даже среди полезных ископаемых ничего сверхвыдающегося не попадается. В общем, ничего интересного.

Однако в один прекрасный момент разведывательный зонд, который принадлежал компании Shogo

Industries и назывался
Shogo DSP Katoki, откопал ужасно интересный органический материал, названный в его честь
«като». Моментально тремя суперпупер корпорациями
— Andra Biomechanics,
Armacham Technology

Shogo Industries — была создана организация United Corporate Authority (UCA), дабы как следует разобраться в свойствах этого ценного, как всем казалось, вещества.

Corporation и все той же

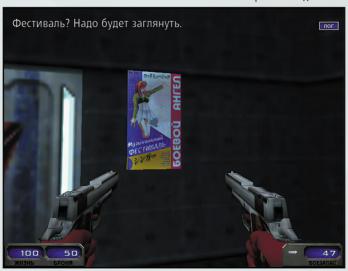
Но шли годы. Российская Andra Biomechanics занималась различной генетикой, кибернетикой и прочей «етикой», намереваясь выпустить игру-головоломку «Генетический конструктор». Shogo Industries, принадлежащая японцам, испытывала свои силы буквально во всех областях. Загадочная Armacham Technology Corporation производила военную и гражданскую технику. И все вместе они пытались проникнуть в секрет като.

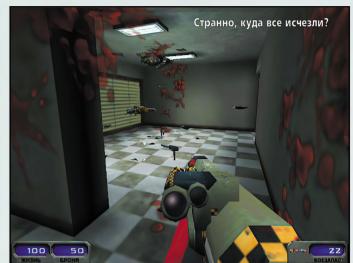
В это же время UCA росла и ширилась, уже став самостоятельной организацией. Она превратилась в крупнейшее агентство, занимающееся, помимо научных исследований и проведения пьянок-симпозиумов, еще и межпланетной торговлей. Разумеется, все основное внимание уделялось службе безопасности компании — United Corporate Authority Security Force (UCASF), ведь обманутые вкладчики страшны в своем гневе. Причем Служба Безопасности развилась настолько, что грозила стать самой мощной военной организацией во всем обитаемом космосе, даже сильнее самой Красной Армии во главе с Буденом Ивановичем Семенным.

И вот спустя 10 лет секрет като был разгадан безызвестным русским слесарем, который обнаружил и объяснил с позиций научного материализма, что это вещество при высоких температурах очень интересно изменяется, проходя при этом несколько стадий. Причем на каждом этапе выделяется огромное количество энергии. Но самое главное заключается в том, что творится на уровне различных атомов и электронов. Дело в том, что като при этом создает тоннель, который позволяет моментально перенестись из одной точки пространства в другую, минуя все преграды в виде светофоров и продавцов полосатых палочек (в народе так зовут работников ГИБ-ДД). Одним словом, с тех пор будущее космического транспорта целиком и полностью зависело от этого полезного

Разумеется, все дружно ринулись на Кронус зарабатывать огромные деньги. Хотя на планете было всего пва горола Авернус и Моритро. Причем Авернус, долго мучаясь в агонии, пал жертвой незаметно подкравшегося землетрясения, похоронив под собой многих жителей и их аквариумных крокодилов. Радушный Моритро приютил у себя уцелевших. Правда, некоторые отшельники решили остаться в разрушенном городе и предаваться там радостям жизни. Моритро располагался в системе огромных пешер, причем высшее руководство (на то оно и высшее) жило на верхних ярусах, прилепленных к потолку, а рабочий люд суетился внизу. Идиллия, да и только...

И тут грянула революция. Руководство Кронуса — Cronian Mining Consortium (CMC) — решило добиться независимости от UCA, дабы ни с кем не делиться баснословными прибылями. Для этого





3D-action

Monolith

1C/Snowball Productions

1C/Snowball Productions

Blood 2, Ouake 2

P-166, 32 MB RAM, 3Dfx или Direct3D-совместимая карта;

www.shogo-mad.com; www.planetshogo.com; www.1c.ru;

P-233 для софтверного рендеринга www.snowball.ru; www.lith.com; www.lithtimes.com



на Кронус были приглашены самые лучшие головорезы, которые выбили силы UCASF откуда только можно и отправились отмечать свою победу в ближайший кабак.

Долгие 18 месяцев UCASF выполняла миссии по уничтожению ключевых фигур в сопротивлении, расстреливая их из гранатометов и делая контрольные снятия скальпов. В итоге это ненавязчивое влияние убедило СМС в необходимости переговоров. И все уже шло к разрешению конфликта, но тут на арену, запуская воздушные шары и стреляя из бутылок с шампанским, вышли Падшие.

Падшие оказались маньяками-террористами, вбившими в свои головы и другие мыслительные органы, думы о том, что необходимо прекратить всякую добычу като вообще и «оставить планету в покое». И, таким образом, они заставили СМС уже обратиться за помощью к UCA. С одной стороны, это весьма хорошо для UCA, но, с другой, несет в себе серьезную угрозу всему бизнесу. Дело пахнет керосином.

Глава Службы Безопасности (UCASF) генерал Аккараджиу направляет некоего Санджуро Макабе (кстати, это и есть ваш герой) на задание, целью которого является уничтожение лидера Падших. В команду входят его брат Тоширо, дочь генерала — Кура (с ней у Саджуро намечаются весьма интересные отношения) и приятель Баку. И хотя задание выпол-



нено, все боевые товарищи пропадают без вести.

Это ужасно сказывается на Санджуро, который устраивает по этому поводу запой-марафон, из которого его пытается вывести вторая дочь генерала Кэтрин. Однако удается ей это с трудом, и она чуть сама не бросается в омут порока. И тут очень вовремя на сцену выходит Габриэль — новый лидер Падших. который вот-вот приведет своих последователей к победе, ведь каждый третий солдат СМС тайно или явно симпатизирует ему. Но Служба Безопасности боится проводить глобальные боевые действия на Кронусе, так как они могут привести к непредсказуемым последствиям, грозящим вылиться в тотальное уничтожение всей системы. Поэтому руковолство решает устроить тихую и мирную ликвидацию Габриэля, таким образом обезглавив Падших. И этот план попадает к генералу Аккараджиу, которому остается только назначить исполнителей. И он выбирает Санджуро Макабе. Вот и пересказан (очень кратко) сюжет.



За рамками остались истории главных героев и множество мелких деталей. Но если задаться целью полностью пересказать историю Ярости, то не исключено, что этот обзор займет большую часть журнала. Поэтому плавно переходим к следующему немаловажному пункту.

ВИДЕНИЯ

То, как воплощен сюжет на экране мониторов, вызывает самые положительные эмоции. Начать стоит с того, что игра реализована на движке LithTech, который является очень мощным средством, как мы уже могли убедиться на примере Blood 2. Графика действительно выполнена потрясающе. Причем игра на открытых всем ветрам уровнях и в глухих складских помещениях практически не будет отличаться по скорости.

Кстати, об оформлении уровней. Нашей родной российской компанией Snowball Interactive была проделана глобальная работа по локализации игры. Что касается графики, то здесь вообще были переделаны все текстуры, а это, насколько мне известно, никем раньше не делалось. Причем выполнено все на высочайшем уровне, который ярчайшим образом демонстрирует всю мощь русского

Разумеется, в Ярости присутствуют всевозможные динамическое освещение, туманы всех цветов и оттенков, разнообразные взрывы и многое другое. Причем взрывам и прочим атрибутам боевых действий уделено очень много внимания: в пылу сражения вы можете так разворотить все вокруг, что заблудитесь в клубах дыма, окутавших соперников, и будете очень похожи в своих блужданиях на ежика в тумане.

Окружение в игре ужасно интерактивно. Правда, в основном, взаимодействие с ним будет носить деструктивный характер, как и англо-американская агрессия в Ираке. В Ярости практически все может быть разрушено, растоптано и уничтожено. На стенах и других поверхностях будут оставаться симпатичные следы от пуль, а кровавые пятна создадут теплую и уютную атмосферу.

Анимация персонажей заслуживает всяческих похвал. Она выполнена очень хорошо, особенно моменты гибели ваших противников, которые умирают совершенно по-разному, в зависимости от того, куда попадет ваша пуля. Хотя от оружия массового поражения, о нем речь пойдет ниже, страдают они одинаково разлетаются на мелкие клочки, в которых опознать части тел не представляется возможным. Единственное, что смутило, так это то, что капли человеческой крови, льющейся из тел поверженных противников, по своей форме представляют практически идеальные шарики. Кроме этого, если честно признаться

своему внутреннему Я, то анимация людей, безусловно, очень достойная, все же отстает от того, что было реализовано у роботов MCA (Mobile Combat Armor). Это просто песня. Ужасно интересно смотреть на стальных монстров, обладающих грацией и сноровкой юных нимф. Надо сказать, производит неизгладимое впечатление.

И СНОВА В БОЙ...

Одной из самых занятных черт Ярости является то, что сюжет в этом action'e нелинейный! На протяжении игры вам будет предоставлен выбор, где вы сможете решить, каким путем стоит идти к победе, что будет самым лучшим выбором в этой ситуации... Но этого мало, решили разработчики. Кроме явных моментов, требующих определиться в своих целях и средствах, в Ярости то, как вы будете действовать на одном уровне, отразится на последующих, в чем чрезвычайно легко убедиться, пройдя чуть вперед, постреливая по коварным врагам и разгадывая загадки. Загадки, кстати, в игре достаточно несложные и не представляют значительной трудности для борцов с силами зла.

Самое интересное, что сражаться вы будете в двух ипостасях: бегая пешком в роли маленького Санджуро и, будучи все тем же человеком, управляя огромным десятиметровым роботом МСА. Разница между этими двумя, с позволения сказать, режимами, как и следует ожидать, весьма существенная. И если в роли Санджуро обыкновенного любой вражеский охранник кажется страшным и ужасным соперником, то вид его из кабины стального монстра ничего, кроме глумливой усмешки, не вызывает. Кроме этого, существует разница и между уровнями, на которых вы будете путешествовать пешком или кататься в чреве ужасных творений тульских сталеваров. В качестве Санджуро-пехотинца придется путешествовать по различным базам, информационным центрам и даже ночным клубам, где, к сожалению, танцовщицы уже разбежались по домам. Сидя же за штурвалом какого-нибудь симпатично разрисованного МСА, вам предстоит носиться по широким улицам городов, топча машинки, оставленные без присмотра, заглядывать в дымящиеся домны огромных заводов, слушать эхо своей тяжелой поступи в гигантских пещерах. Между прочим, любой робот легким движением руки превращается в элегантное парящее над землей средство передвижения, которое обладает очень значительной скоростью, однако, страдает хроническим недостатком огневой мощи.

РОБОТ БОЛЬШОЙ, ТЯЖЕЛЫЙ. КАК ГОВОРИТСЯ, ВОТ ОН

Теперь самое время познакомиться с теми стальными чудовищами, которыми вам суждено управлять в Ярости. Всего их насчитывается четыре штуки, весьма отличающихся друг от друга. Под номером первым идет Хищник (Predator), обладающий отличной броней но. в связи с этим, прозванный почетным (и по нечетным тоже) Тормозом, т.к. масса защитных приспособлений делает его весьма неповоротливым. Его антипод — сверхлегкий и быстрый Акума (Akuma), который представляет собой укрепленный броней болил Формулы 1. Олнако, по сравнению с тем же Хишником, это ни что иное, как скоростная скорлупка. Рекоменлуется любителям быстрой езды. Третьим в нашем списке идет Инфорсер (Enforcer) — достаточно сбалансированный, ничем особо не выдающийся агрегат, в меру зашишенный, в меру медлительный. И, наконец, Ордог (Ordog), который являет собой практически идеальное сочетание скорости и мощи. Очень неппохая машинка

ЛАЙТЕ САНЛЖУРО РУЧНОЙ ПУЛЕМЕТ!

Само собой, вам не придется проявлять чудеса героизма, сражаясь с ордами врагов голыми руками. Для облегчения этого нелегкого занятия как нельзя кстати придутся всевозможные средства дистанционного уничтожения противника. Давайте взглянем на них чуть поближе. В первую очередь следует оценить арсенал Санджуро-пехотинца. Самым первым оружием, с которым наш головорез никогда не расстается, является нож. Даже не нож, а, скорее, тесак, самым замечательнейшим образом вспарывающий тела несогласных с ним. При этом тела разлетаются на множество мелких клочков, как от прямого попадания гранатомета. который, надо сказать, также входит в арсенал бойца. Кроме этого, Санджуро отлично владеет стрельбой по-македонски из пистолетов, буквально приросших к его рукам. Разумеется, нельзя было обойтись и без дробовика, отлично дырявящего вражеские тела, и автомата из серии Узи, чьим преимуществом является высочайшая скорострельность. Замечательным оружием является штурмовая винтовка, обладающая возможностью вести снайперский огонь по ничего не подозревающим врагам. Дополнительно к этим средствам нейтрализации соперников можно воспользоваться и несколькими видами ракетниц, а также куклой вуду, способной принести врагам

Вооружение роботов не менее разнообразно. Лазерные ружья способны самым негативным образом воздействовать своими лучами на броню и живые тела противников. Бронебойные ракеты позволяют без особых затрат энергии справляться с «тяжелыми» врагами. Огромная снайперская винтовка, помимо того что позволяет уничтожать врагов на очень большом расстоянии, весьма эффективна и в ближнем бою. Конечно, для огромных туш роботов не составляет никаких проблем таскать с собой и массу ракетниц, в том числе и работающих залповым методом (т.е. они выпускают сразу четыре снаряла), что позволяет весьма легко справляться с самыми живучими противниками.

ВРАГИ... КРУГОМ ОДНИ ВРАГИ...

Хотя, по большому счету, это не совсем





так. Ведь в Ярости будут попадаться и довольно мирные граждане, очень потешно голосяшие при первых же залпах и пытающиеся забиться в угол и провести там остаток дней. Однако, решение вопроса их жизни и смерти целиком и полностью находится в ваших руках (в форме какого-нибудь автомата).

Помимо них, вам, конечно же, встретятся и гораздо более агрессивные персонажи. Среди них находятся простые солдаты, которые, по большому счету, не являются серьезной преградой на пути к vничтожению Габриэля. Кроме них, придется иметь дело с их старшими братьями, хорошо вооруженными и надежно защищенными всевозможными бронежилетами и другими прокладками. Примерно также дела обстоят и с вражескими MCA. Андра 5 (Andra 5) представляет собой, по сути, самого простого солдата, но уже среди роботов. Его старшим родственником является Андра 10 (Andra 10), с которым справиться будет несколько сложнее. Также не обойдется Ярость и без ползающих тут и там танков, получивших весьма подходящее название Руины 150 (Ruin 150). Кстати, экспонатом из серии танков, который, несомненно, встретится вам на пути, станет «паукообразный» агрегат. Довольно опасный соперник, надо признаться.

АІ вражески настроенных существ и прочих персонажей в Ярости весьма хорош. Враги уворачиваются от ваших выстрелов, прикрывают друг друга во время атак и прочих маневров. Они прячутся за естественными и неестественными укрытиями и готовят коварные засады. Однако если вам придется сражаться в каком-нибудь уровне плечом к плечу с каким-нибудь добровольным помощником, рекомендуется уделять ему самое пристальное внимание, ибо в пылу боя он может изрешетить и вас, если попадете под его горячую руку.

и грянул гром...

Самое время теперь рассказать о звуковых эффектах и музыке, сопровождаю-



ших каждый момент Ярости. Озвучивание персонажей сделано очень хорошо. Голоса актеров (именно актеров, а не статистов из института сурдопереводчиков) подобраны просто замечательно. Пожалуй, это лучшая русификация, которую я когда-либо слышал. Музыка в игре заслуживает особого упоминания. Она довольно мила и ненавязчива, что помогает еще больше погрузиться в мир могучих машин и смертельных боев. Кроме того, музыкальное оформление в Ярости динамическое. Это означает, что оно меняется в зависимости от происходящих в игре событий. Тихая и спокойная музыка во время прогулки по пустынному зданию сменяется резкой агрессивной темой с приходом взвода неприятельских солдат, заставляя рваться в бой, дабы надрать... в общем, начистить физиономии всем противникам.

ЭТО RCF

Время пришло для подведения итогов. Хочется сказать, что ребята из Snowball Interactive отлично потрудились, работая над Shogo: Mobile Armor Division, превратив игру именно в Ярость: Восстание на Кронусе. Обновленные текстуры, замечательная озвучка вызывают самые положительные эмоции. Вкупе с увлекательным сюжетом и возможностями LithTech (движка Ярости) это делает игру чрезвычайно привлекательной для армии любителей action. Единственное, что немного расстраивает, так это то, что игра все же сделана не нашими разработчиками. Однако то, как она была ими переработана, дает повод для самых радужных надежд.







Recoil

Александр ЩЕРБАКОВ sherb@gameland.ru

а последнее время для РС уже появилось такое количество революционных, долго ожидаемых и просто хорошо раскрученных игр, что немудрено в такой ситуации потеряться простому, но, тем не менее, очень хорошему продукту, о котором ранее никто особенно не кричал. В такую же ситуацию может попасть и игра Recoil от Zipper Interactive, ничего революционного не несущая, но в то же время к клонам не относящаяся, выполненная с завидным для многих разработчиков качеством и выделяющаяся не только за счет своей,

Сейчас наступило время, когда 3Daction`ы на голову сыплются чуть ли ни

надо сказать, неплохой графики.

чаще, чем снег. То SiN выпрыгнет, то Half-Life выскочит, то Thief всех «закопать» грозится... И все они хороши по-своему. И хотя **Recoil** до них и не дотягивает, но он тоже хорош по-своему, посвоему интересен и неповторим. Являясь скорее наполовину шутером, этот

продукт все же не так груб и прямолинеен, как большинство представителей этого жанра, в чем-то даже изящен, а потому еще более интересен.

Сюжет или, правильнее будет сказать, сюжетец, глуп чуть ли ни до неприличия. Какая-то там война с мыслящими машинами, и все такое. Раскрываются все, с позволения сказать, сюжетные перипетии в небольших, но и не особо маленьких видеовставках, выполненных, как, вероятно, казалось разработчикам, в некотором непонятном простым смертным стиле, а на самом деле представляющих собой такую пургу, которую смотреть тошно. Смело проматывайте их и переходите к самой игре, которая, к счастью, совсем не похожа на эти ду-



достоинства

Графика хорошего качества, радующая глаз не только обладателей графических ускорителей. На удивление, интересная сама по себе игра.

недостатки

Совершенно дурные видеовставки. Некоторые минусы в управлении.

Е 3 Ю

Хороший, интересный 3D-action с ездой на танке.

1.5 VIDEO
1 SOUND
1 INTERFACE
1.5 GAMEPLAY
1 ORIGINALITY
1 ADDITIONS

Recoil - первый из проектов покойной Virgin, подобранный и изданный совместными усилиями Westwood Studios и Electronic Arts. Не самый яркий, но более, чем достойный.

рацкие ролики.

Recoil построен на выполнении различных миссий. Несколько миссий составляют кампанию, после окончания которой вам показывают новый ролик из жизни отважных бойцов с механическими монстрами, что дополнительным стимулом считать не приходится. Бегать на двух ногах вам не придется, так как единственно возможным и доступным средством передвижения по игре является боевой танк, вылезать из которого нельзя. Оснашен он по последнему слову техники, какое-то дополнительное оружие (трофейное) вам не поналобится, разве только боеприпасы для него, в комплект изначально не входяшие. Последние не только остаются на мес-

те смерти противника или валяются прямо на дорогах, но иногда и доставляются специально для вас авиапочтой. То есть летит самолет, а из него мягко спускается на парашютике ценный груз. Причем действительно ценный, а не только на сло-

Изначальное ваше оружие, некий плазмомет, как и положено, имеет неограниченное энергоснабжение, а, следовательно, бесконечно, хотя, при всем при этом, небесполезно, иногла лучше пострелять из него, чем тратить что-то более мошное на простые цели, не требующие к себе такого внимания с вашей стороны. Существуют и другие виды плазмометов посерьезнее, но эти уже не так неприхотливы и требуют специальных аккумуляторов (или вроде того). Все это плазменное оружие можно смело отнести к одной большой категории оружия, вызываемого к жизни строго отведенной для них кнопкой. В другую же категорию попалает оружие, облапающее горазпо более убойной силой, встречающееся реже и требующее экономного расхода. Это разного вида ракеты, напалм и так далее. Стандартного противника чаще всего выносит с одного меткого попадания. Усиленные же бронированные машины, также имеющие на вооружении различные ракеты и прочее, представляют собой гораздо более серьезного противника, ко-



торого надо опасаться (в разумных, ко нечно, пределах, осторожность ведь не помешает). Таких целесообразнее уничтожать сразу и особо не выпендриваться: выпускаем побольше ракет и в сторонку, в сторонку, пока ракетами не накрыло. На них ценное оружие экономить не надо. Кстати, раз уж я не упомянул, все ваши противники в игре — различная военная техника, вроде вашего танка (но послабже, безусловно), а не простые пешие солдаты. Иногда, правда, на некоторых видах вражьих аппаратов заметны фигурки не то людей, не то киборгов, управляющих орудиями. Особое удовольствие получаешь, когда они с лушеразлирающим криком слетают с вылеленной им платформы после вашего удачного выстрела, разносящего все средство передвижения в клочья.

Подавляющая часть времени, которое, я надеюсь, вы проведете за Recoil, проходит на открытых пространствах. И лишь изредка вам придется заезжать в какоелибо помещение. А так: небо, каньоны, деревья разные растут, водичка, песочек. Приятно. Особенно если учесть, что графически игра очень даже ничего, чтобы не сказать больше. По этому поводу не могу не упомянуть об одной вещи, меня просто покорившей. Разработчики действительно с ответственностью подошли к своему делу и не стали все сваливать на плечи графическим ускорителям, как любят это делать слишком уж многие компании. На достаточно мощном компьютере, но без заветной «железки» все идет просто прекрасно и радует глаз своим качеством. Ни каких вам, ни дай Бог, пикселей, даже на расставленных повсюду картонных деревцах. Огонь, взрывы, выстрелы восхитительны, ярки и красивы, насколько эти картины разрушения могут быть вообще красивы. Над костерками, оставшимися от поверженных врагов, поднимается чуть заметный дымок, не выгля-





ПЛАТФОРМА

РАЗРАБОТЧИК ТРЕБОВАНИЯ

К КОМПЬЮТЕРУ

АЛЬТЕРНАТИВА:

жапг. ИЗДАТЕЛЬ

ОНЛАЙН:

3D-action/shoote

Zipper Interactive P-166, 32 MB RAM,

2Mb VRAM, Win95

www.ea.com

Flectronic Arts/Westwood Studios

дящий небольшой кучкой черных, как ночь, прямоугольничков. Нет, Zipper — молодцы!

Что еще удалось этой команде, так это построение военных кампаний, участником которых (единственным участником!) вы и являетесь. Они действительно интересны и действительно завпекают игрока, заставляя выполнять опну миссию за другой. Даже как-то совершенно незаметно получается все так, что миссии вы выполняете в строгом порядке, а не как в Desert Strike-Nuclear Strike — когда и куда хочу, туда и полечу. Просто весь этап в Recoil смоделирован таким образом, что у вас такой номер просто не выйдет. И от этого, как ни пародоксально, становится только интереснее, одна миссия как бы проистекает из пругой, чувствуется связь межлу ними. К тому же сами по себе они также довольно увлекательны и не однообразны, при всем при том, что сволятся обычно к уничтожению какого-то объекта и охраны вокруг него, основная их цель — открытие какого-либо прохода, «двери» к последующему этапу, следуюшему заданию.

Управляется **Recoil** с помощью мыши и клавиатуры одновременно: «клава» отвечает за движение, а грызун — за стрельбу, прицеливание. Правая его кнопка — оружие плазматическое, левая — ракеты и прочее (о разделении вооружения я уже говорил). Также клавиатура обеспечивает дополнительные функции: выводит на экран карту, изменяет ее размеры, mission objectives, изменение положения камеры — third person и first person. Естественно, в опциях все это подлежит изменению (при желании).

Сейвиться (это интересует, наверняка, всех) можно в любой момент игры, как в любом Doom`ообразном, а не как, например, в Mechwarrior. Хоть на танке и катаемся, но это все-таки не симулятор.

Recoil издается Electronic Arts, а этот гигант за «дохлые» проекты не берется. В очередной раз мы убеждаемся в этом. Recoil хотя и не выдающаяся игра, но и никак не средненькая. Добротная, хорошая и интересная. Проведенное за ней время потерянным вы считать не будете.













гонки Ubi Soft

Ubi Soft P-166, 32 MB RAM,

очень рекомендуется 3D-акселератор, Win'95

www.ubisoft.co.uk

ПЛАТФОРМА:

ТРЕБОВАНИЯ

К КОМПЬЮТЕРУ

АЛЬТЕРНАТИВА:

ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК

ОНЛАЙН:

Speed Busters

Александр ЩЕРБАКОВ sherb@gameland.ru

Если есть у вас 3D-ускоритель, и вы любите нечто Street Racer`оподобное, можете попробовать и Speed Busters.

охоже. Ubi Soft лействительно понравилось делать различного рода гоночные игры. Тяга к ним, правда, уже довольно старая, ведь все началось еще в незапамятные времена со ставшего тогда большим хитом Street Racer. Игра эта была совершенно несерьезной, этаким Mario Kart в европейском исполнении. Ну, а уже в не столь отдаленные времена компания разродилась футуристическим POD, F1 Racing Simulation (1 и 2) и переделкой все того же «Уличного Гоншика». И вот еще одна игра жанра, ставшего, вероятно, любимым у этого разработчика. Не симулятор, как F1, а как в старые добрые времена — сумасшедшая веселая гонка, хотя и немного другого плана, нежели именитый предок.

И все же невооруженным глазом видно, что **Speed Busters**, при множестве отличий, — наследник идей Street Racer'а, только на сей раз более американизированный, местами откровенно и беззастенчиво пародирующий Need for Speed

Итак, жил да был в далекой (относительно) Америке самый обыкновенный провинциальный американский полицейский. Жил, вроде никому особенно не мешал, и свалилось ему на голову состояние в размере 1 миллиона весьма условных единиц. В лотерею, мол, выиграл. Я в такие сказки не верю и считаю, что он просто обирал на дороге несчастных американских водителей под предлогом: «У меня пятеро детей, а у вас аптечки и огнетушителя нету!» Таким образом денежки-то и скопил. Стандартная для нашего времени история. Ладно, идем дальше. Так как этот хороший парень все-таки американец, да к тому же типичный, то по типичной своей тупости нормального применения «капусте» он найти, естественно, не смог, как ни старался и ни пыжился. Раз так, то неплохо бы все денежки беспут-



достоинства

Быстрая веселая и красивая гонка.

недостатки

Все равно недостаточно интересно. Слишком высокие системные требования, без графического ускорителя нормально играть не получится.

 Р
 E
 3
 Ю
 М

 Для любителей Street Racer.

1.5 VIDEO
1 SOUND
1 INTERFACE
1 GAMPLAY
1 ORIGINALITY

но промотать, то есть, по мнению нашего (скорее не нашего) героя, хорошо развлечься. Ладно, хорошо, но и тут у него все не как у люлей. Вместо того чтобы там мир объехать или, на худой конец, огурцами чего-нибудь позаедать, принялся он свои деньги посторонним людям раздавать, причем, не каким-то, а психанутым водителям, нарушителям общественного порядка, систематически превышающим скорость и давящим на улицах зазевавшихся пенсионеров. Для этой грандиозной затеи устроил он спортивные (скорее. неспортивные) соревнования на автомобилях в стиле шестилесятых, чтобы выявить тех людей, которые более всего достойны его грязных денег. Призы достаются гоншикам, занявшим в гонке место не ниже третьего. Вдобавок существуют еще и поощрительные премии для тех, кто показывает на трассе максимальную скорость, которую бравый заокеанский гаишник отслеживает с помощью известного всем автолюбителям аппарата (кто сказал про определитель алкоголя в крови?). Кто быстрее всех мимо него пронесется — тому и премия. Хотели бы принять

участие в таких соревнования? Что киваете головами, мне ваш ответ все равно глубоко безразличен! Если своим хамством я вам «аппетит» еще не перебил, прошу читать дальше.

Даже поиграв в **Speed Busters** совсем немного, вам,

наверняка, сразу же бросятся в глаза многочисленные заимствования из Need for Speed и различные издевательства над ее идеями, обещанные парой абзацев выше. Уже экран выбора автомобиля показывает это. Предлагаемое вам авто можно, как в NFS 3, покрутить из стороны в сторону, порассматривать со всех сторон, а при желании даже перевернуть и посмотреть на машинку снизу. Очень интересная и нужная вещь — на днище смотреть. Дальше средство передвижения можно раскрасить в один из предложенных цветов, а если хотите, то выбрать специально для





нее подготовленные картинки, «шкуры» (skins). Для каждого автомобиля таких произведений искусства несколько штук, и некоторые экземпляры смотрятся, действительно, очень неплохо. Мне больше всего пришлась по душе «шкурка» под названием Мао (в честь китайского вождя) — камуфляжная раскраска с алыми пятиконеч-

ными звездами.

После всех предварительных приготовлений машину предстоит купить на отпущенные вам в начале игры деньги. Позже она подлежит апгрейду, при условии, что вы вообще что-то заработаете. И, конечно же, со временем вам

станут доступны более мощные машины, приобретение которых на положенные вам 40 тысяч просто нереально по причине их дороговизны.

Все трассы в **Speed Busters** проложены по территории североамериканского континента, родного для неугомонного бестолкового полицейского-миллионера. Всего их шесть: Мексика, Канада, Колорадо, Невада, Луизиана и Калифорния. Добавлен и уже вполне обычный для гоночных игр вариант заездов по той же трассе, но в обратном направлении, реализованный еще в великой







Daytona USA от Sega.

Вероятно, трассы — это и есть самая интересная часть игры. Подчас они раздражают тем, как смоделировано само «кольцо»: таких дурацких поворотов в жизни, наверное, не встретишь. Разве что в нашей стране, но уж никак не в Америке. Но это не самый большой недостаток. Главное, местность, объекты на дороге выполнены с большой долей юмора и оригинальности, порой просто приятно на это посмотреть. Едешь на скорости по голливудским холмам (трасса Калифорния) и видишь: на дороге сидит Кинг Конг и молотит кулаками по мостовой. Проезжаешь дальше дорогу преграждает динозавр, волтузящий ни в чем не повинный грузовик. В одном из помещений, которое вы проезжаете насквозь, можно заметить плещущуюся в бассейне акулу (еще бы не заметить — вы над бассейном проезжаете). В Мексике, помимо прекрасных пейзажей, древних храмов, подвесных мостов, вас встретят бродящие по дорогам туземцы, выслеживающие кого-то вертолеты. И на всех трассах вас радостно (действительно, радостно) ждут люди в форме. Не для того, чтобы отвести вас в ближайшее отделение или штрафануть, как все привыкли к этому в NFS, а для измерения вашей скорости.

Графика, как в большинстве игр от Ubi Soft, выглядит отменно. Различные красивые спецэффекты, в том числе фирменный NFS овский хромовый эффект, дым из-под колес и прочее. Только для того, чтобы все это узреть и получить от этого наслаждение, нужен графический ускоритель, без которого смотреть не на что. Его **Speed Busters** требуют нагло и настойчиво, и слушать их приходится, а то ездить вам на минимальном разрешении, с восьмибитными текстурами и отключенными эффектами.

Играть в игру не интересно. Хотя комунибудь может и понравится. Уровень сложности слишком высок, компьютерные оппоненты просто неправдоподобно точно вписываются в повороты, чего вы сделать не можете. Режим Arcade, где вы можете посмотреть и попробовать игру по правилам игрового автомата — c checkpoint ами и ограниченным временем, просто безжалостен к вам. Чемпионат же хоть вас во времени не ограничивает, но и там играть не очень хочется. Вроде быстрая игра, повреждения всякие, ускорения, весело, но не то что-то. Управление вот еще не очень. Развернуть вас постоянно норовит.

Если есть у вас 3D-ускоритель, и вы любите нечто Street Racer`оподобное, можете попробовать и **Speed Busters**. Если нет, то даже и не смотрите в сторону этой игрушки. Не ознакомившись с ней, вы много не потеряете.

Blood 2: The Chosen

Вячеслав НАЗАРОВ

master@gameland.ru

Итак, Blood 2 является замечательной игрой для всех маньяков-потрошителей, в ком горит жажда крови.

де... Это не описание пункта приема понорской крови, это игра Blood 2: The Chosen, неая из под пера работников Monolith Productions. Как видно из названия, она является прополжателем пела Blood, выпущенной несколько лет назад. Однако первой части игры не слишком повезло, так как она появилась на свет чуть позже Quake, заразившего всю игровую обшественность, и поэтому отнеслись к ней довольно прохладно, хотя и присутствовало в ней немало занятных моментов. И, вероятно, поэтому, было решено создать продолжение, теперь уже на сверхсовременном движке, сохранив всю притягательность оригинала, отличавшегося изысканной жестокостью и кровавостью (что, впрочем, неудивительно)

ровь... Капли красного цвета...

Она стекает со стен... Она вез-

КАЛЕБ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Наступил новый век. Прошло уже сто лет с того момента в 1928 году, когда в Советском Союзе проводился международный слет Карлсонов, а некий Избранный по имени Калеб сражался и, что самое удивительное, победил Темного Бога Кабалы. В связи с этим участники сей организация ужасно на него обиделись и пообещали при встрече лишить жизни и надругаться над ним по очереди.

...И вот через 100 лет (если довериться арифметике, то это произойдет в 2028 гопу) Калеб воскресает неведомым ученым мужам и женам способом. Это уже совершенно другой мир, в котором все плохо, кругом попса и, вообще, существование людей становится довольно унылым и безрадостным. Однако ничто в этом корыстном мире не происходит просто так. И если Избранные воскресают, значит, это кому-нибудь нужно. В данном случае — самому Калебу, который решил стать могушественнейшим из могущественных. На его пути к этому стоит нынешний глава Кабалы — Гидеон, провозгласивший Калеба Великим Предателем, уничтожение которого для каждого адепта является таким же важным делом, каким является ликвидация Салмана Рушди для каждого бородатого исламиста-фундаменталиста. Решив. что одному бороться за руководящий пост в Кабале будет довольно безрадостно, Калеб оживляет еще троих избранных: Офелию, Габриэллу и Ишмаэля. — с помощью которых и намеревается осуществить свой коварный план. Между прочим, Кабала пере-

достоинства

Отличный выбор оружия и возможность одновременного использования сразу двух экземпляров оного. Хорошая анимация персонажей. Возможность геноцида мирных жи-

недостатки

Недостаточная интерактивность окружения. Враги расчленяются на слишком маленькое количество частей.

Е 3 Ю М

Очень хорошая игра для всех любителей пролить реки чужой крови.

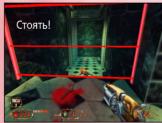


родилась в глобальную экономическую структуру «Кабалко», а это уже попахивает мировым господством, сравнимым с тем, которым обладают владельцы записи гимна Республики Нигерия в исполнении Элвиса Пресли.

КАКОГО ЦВЕТА У ВАС КРОВЬ?

Надеюсь, что натурального (т.е. без искусственных красителей), хотя большого значения это не имеет, вель в **Blood 2** кровь всех существ красная, и ее очень много. Судя по увиденному, в человеке помещается не 4-5 литров крови, ибо выливается из него гораздо больше. В этом на протяжении всей игры постоянно убеждаешься. Таким образом, потихоньку постреливая в монстров и прочих отрицательных персонажей, постепенно переходим к вопросу о графике. Она заслуживает всяческих похвал. Для того чтобы правдоподобно создать образ недалекого, но, тем не менее, мрачного и ужасного будущего, использовался движок с громким именем LithTech (кстати, на нем же сделана еще одна игра от Monolith — Shogo: Mobile Armor Division). Он позволяет создавать удивительно красивые уровни в окружении всевозможных световых (например, динамическое освещение) и тьмаобразных (очень симпатичные тени) эффектов, хотя одно без другого существовать не может. Кстати. в Blood 2 большая часть уровней представляет собой вполне реальное окружение, которое мы видим каждый день, однако, в четвертой (заключительной) части действие протекает в другом измерении. Вот там-то мы и похохочем.

Окружение в игре, к сожалению, не слишком интерактивно, как, например, в Sin, но и здесь можно найти массу приятных моментов. Разумеется, вы сможете разбить великое множество стекол (сбылась хулиганская мечта детства), переколотить кучу ящиков и коробок, полюбоваться содержимым огромного количества мешков для трупов и даже подойти к звенящему телефону и послушать, что вам хотят сообщить таинственные незнакомцы. На месте боев будут оставаться отстрелянные гильзы, а множество следов от пуль будут украшать окровавленные стены над очередным тру-





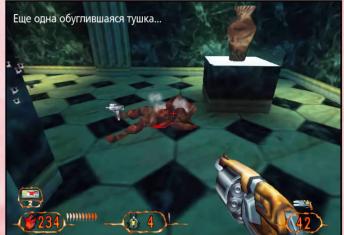


пом. Художники Monolith Productions очень хорошо потрудились и над текстурами, которые чрезвычайно радуют глаз (или глаза, если их у вас больше одного). И хотя, возможно, они несколько проигрывают тому же Half-Life, но сам мрачный и унылый стиль будущего создает непередаваемую печатным словом атмосферу Blood 2.

ПЛЕННЫХ НЕ БРАТЬ

Именно в таком непобром, на первый, второй и все последующие взгляды, мире вам придется сражаться с приспешниками проклятого Гидеона, которые твердо вознамерились сдать вас в кунсткамеру, причем, по частям. Кстати, в связи с тем, что на дворе игры стоит XXI век, то человекообразные враги в костюмах фабрики «Все пля вополаза» выглялят весьма цивилизованно, в отличие от своих предшественников в первой части Blood. Анимация этих персонажей (да и всех других тоже) проработана очень хорошо. Они уворачиваются от ваших попыток помочь им перейти в другую форму бытия, кувыркаются, уклоняются и, вообще, всячески мешают выполнять вам свою великую миссию. В целом, Al встречающихся в **Blood 2** личностей достаточно проработан, однако, очень выдаю щимся назвать его нельзя, ибо фанаты Кабалы ведут себя иногда неразумно, например, продолжая стрелять туда, где Калеба уже и след простыл. Возможно, это последствия промывки мозгов, которое им устроили в этой организации (я уверен, что для этого использовался лучший стиральный порошок). Однако иногда они просто поражают своей хитростью и сноровкой, так, как это было, когда один из злодеев прикрывал другого, стреляя из-за укрытия, а второй медленно, но верно подбирался ко мне, собираясь выполнить свой интернациональный долг по заготовке скальпов

Но, конечно, самое приятное зрелище, какое только может представить себе человек, жаждущий крови — это увидеть мучения своих жертв, среди которых наверняка окажутся пацифистски настроенные граждане, в изобилии гуляющие по уровням. А в **Blood 2** народ мучается очень красиво. Злодейские личности наравне с мирным населением корчатся в судорогах, катаются по земле и жалобно повизгивают, слыша в ответ лишь ваши ехидные реплики из серии «сегодня не твой день, девочка...» Кстати, мирные обитатели этого отнюдь не дружелюбного мира, как мне представляется, являются самыми несчастными персонажами в игре. Ведь, как выяснилось в результате экспериментов по их препарированию, после себя они оставляют ценные органы, которые очень пригодятся в ваших авантюрах. Между прочим, здесь-то и скрывается один из недостатков игры. Чтобы получить из человека (или монстра) что-нибудь ценное, его нужно для начала умертвить. Это ясно и вполне логично для люб<mark>ого здрав</mark>омыслящего маньяка-психопата. После чего следует такой замечательный процесс расчленения тела. Однако в Blood 2 все это несколько упрощено. Можно сказать, что все персонажи расчленяются практически сами и на подозрительно небольшое количество частей. Однако после некоторых репетиций, возможно, вам удастся вполне сносно отстреливать у них, например, ноги. После нескольких взмахов вашего мачете любой негодяй (а может быть, хороший человек... какая для нас, впрочем, разница?) превращается всего лишь в лужу крови и несколько конечностей, а может быть, если повезет еще, и голову, которой можно будет весело сыграть в футбол. Кроме этого, среди останков вам



ПЛАТФОРМА:

ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК:

К КОМПЬЮТЕРУ:

ТРЕБОВАНИЯ

ОНЛАЙН: АЛЬТЕРНАТИВА: 3D-action

P-133

16 MB RAM

GT Interactive Monolith Productions

www.gtgames.com Quake 2, Shogo

могут встретиться гипертрофированные сердца, которые поднимают жизненный тонус. То же самое происходит и при стрельбе в упор — персонажи просто разлетаются на весьма немногочисленные части. Что, в общем-то, не есть правильно с точки зрения анатомии и даже моего знакомого патологоанатома. Таким образом, самые замечательные и красивые убийства совершаются на достаточных расстояниях так, чтобы, подойдя поближе, можно было бы полюбоваться на дело рук своих, лежащее на спине и устремившее взгляд мертвых глаз (если они останутся) в серое

СТРЕЛЬБА ПО-МАКЕДОНСКИ

Самое время теперь уделить некоторое внимание тому, что поможет вам расправляться с агрессивно настроенными по отношению к вам персонажами, а также всеми теми, кто просто криво посмотрел в вашу сторону (ну, и что, что у него косоглазие?). В арсенал входят автоматические пистолеты, которые на поверку оказались Береттами, автоматы, чьим преимуществом является огромная скорострельность (не зря террористы так любят Узи), конечно же, дробовик, оставшийся еще со времен охоты на лысых мамонтов, и многое еще. Кроме этого, вам представится возможность испытать всю мошь ружья, стреляющего напалмовыми зарядами. С его помощью можно чудно осветить свою жизнь в мире Blood 2 яркими всполохами горяших человеческих тел, правда, потом они превратятся в темные головешки, но это уже издержки производства. И, разумеется, дело не могло обойтись без куклы Вулу, пающей возможность попортить врагам немало крови (в прямом и перенос-

Очень интересным моментом в игре является то, что многое оружие можно использовать парами, т.е. бегать по улицам. размахивая двумя пистолетами или, например, двумя автоматами. Все ограничи вается лишь количеством конечностей. Помимо этого, у каждого оружия есть альтернативный вариант использования, что может быть замечательно использовано в борьбе за светлое будущее. Занятным является то, что всего в **Blood 2** присутствует 18 видов оружия, однако, одновременно можно иметь при себе лишь 10, что порождает проблему выбора между такими замечательными средствами уничтожения всех подряд.

Кроме оружия, в вашем арсенале будет находиться огромное количество различных вещей (таких, как очки ночного видения, бинокли, радиоуправляемые мины и т.д.). Они, вполне возможно, не пригодятся вам







во время одиночной игры, но будут незаменимы в мультиплейере, который в **Blood 2**. Кстати, deathmatch в игре называется очень душевно — Bloodbath (Ванна Крови), что как нельзя лучше характеризует его.

Звуковое оформление в игре также находится на весьма хорошем уровне. Стоны и мольбы о пощаде умирающих жертв умиляют до глубины души, а музыка, звучащая на протяжении всей игры, еще больше погружает в мир жестокости и насилия.

И СНОВА КРОВЬ... ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ...

Итак. Blood 2 является замечательной игрой для всех маньяков-потрошителей, в ком горит жажда крови. Она действительно дает возможность почувствовать себя через 30 лет уставшим от жизни (конечно же, чужой) существом, которое убивает направо и налево, а также вверх и вниз. Технически игра выполнена очень хорошо. что позволяет смело ставить ее в один ряд с корифеями жанра. А широкие возможности в сетевой игре наверняка обеспечат ей долгую жизнь не на одном миллионе компьютеров. Одним словом, если у вас хотя бы раз в жизни возникало желание поучаствовать в глобальной резне (и не в качестве жертвы), добро пожаловать в ряды Избранных. СИ

AHBAPb

Expendable

ПЛАТФОРМА: ЖАНР: ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК: ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ ОНЛАЙН: АЛЬТЕРНАТИВА:

PC аркада GT Interactive Rage Software P-166, 16 MB RAM, Win'95z www.gt.com MDK, Apocalypse

Дмитрий ЭСТРИН estrin@gameland.ru

Достаточно того, что в Expendable сложно играть. А, значит, и неинтересно.



анр аркадных игр на РС в последнее время не пользуется особенной популярностью. Причин несколько. Во-первых. массо-

вый геймер предпочитает что-то более основательное, что-то, что способно увлечь на месяцы. Во-вторых, хороших аркадных игр, способных удовлетворить современные потребности, не было еще со времен MDK. MDK в данном случае достоин особого восхищения, поскольку игра, о которой пойдет речь в дальнейшем, очень далека от идеала.

Как вы помните, после знаменитого хита от Shiny в жанре аркадных игр наступил очень долгий перерыв, если не считать, конечно, нескольких убогих полу

клонов. Наверное, современные технологии в играх такого легкомысленного жанра казались разработчикам роскошью. Возможно, в чем-то они были правы. После того, как Activision выпустила на PS Apocalypse, настало время призадуматься... Пусть игра вышла и не на PC, но перспективы ар-

кадного жанра стали очевидны для многих. **Expendable** можно было бы назвать Apocalypse'ом на PC, если бы не несколько «но», о которых можно очень-очень долго говорить.

Начнем с сюжета, представляющего собой очередную футуристическую исто-





Д О С Т О И Н С Т В А Необычная атмосфера, неплохие графические эффекты.

Н Е Д О С Т А Т К И
Непельій баланс спожности, олнооб-

Нелепый баланс сложности, однообраие игрового процесса.

Чересчур сложная аркада, преднаначенная в основном для многопольовательского режима.



рию с изрядной долей бреда. Короче говоря, в 2463 году человечество столкнулось со вполне булничной проблемой колонизации. Преобразовав все близлежашие планеты в пригодные для жизни миры, люди отправились в глубины космоса. Выжили, разумеется, немногие, новые покоренные планеты превращались в индустриальные колонии, и все было бы просто замечательно, если бы не пришли нехорошие инопланетяне, которым идея человечества относительно колонизации далеких планет показалась чрезвычайно интересной. Правда, реализация этой илеи оказалась несколько отличной от нашей, потому завязалась кровавая бойня с участием суперсолдаткиборгов. Вот... Короче говоря, задача игрока проста, как никогда, —

Задания к нескольким миссиям отличаются гигантским разнообразием: уничтожить химический завод; уничтожить геотермальную установку; <...> антенны спутниковой связи; <...> генетических прототи-

стрелять, стрелять и еще

раз стрелять

пов... Как вы понимаете, цель каждой миссии возбуждает прямо-таки безумный интерес, тем более что процесс выполнения каждой из них воистину удивителен. К слову сказать, gameplay мало отличается от двухмерных шутеров десятилетней давности. В **Expendable** следует добиваться точного попадания по противнику. И, соответственно, избегать попадания вражеских выстрелов. Признаюсь, такая простота меня покорила, и я был уверен в том, что игра окажется отличным способом хорошенько отдохнуть и расслабиться.

Действительно, с самого начала иначе подумать нельзя. Враги помирают после второго попадания из самого слабого оружия. Какие-либо головоломки отсутствуют напрочь. Вопрос, куда бежать, возникнуть просто не может, поскольку разветвления на уровне практически не встречаются, а те, что встречаются, какие-то проблемы могут вызвать разве что у исключительных тупиц. Посему бегаем. резвимся. стоеляем, наслаждаемся





красивыми графическими эффектами, попутно отмечаем идеальную работу камеры и снова стреляем. Идиллия нарушается минуты через три. На игровом экране замечается стремительно убывающее время, за которое мы должны пройти определенный этап уровня. Ok, начинаем бегать и стрелять еще быстрее Берем карточку, открываем дверь, попадаем на следующий этап. Продолжаем веселиться до тех пор, пока не обнаруживаем нескольких огромных монстров, уничтожить которых весьма непросто, особенно учитывая, что сами они представляют собой грозную силу и способны забить нашего хилого героя одним выстрелом. Прошу обратить внимание, это вовсе не боссы уровней, которые, несмотря на это, оказываются значительно сильнее боссов в МDК. Достаточно пробежать еще чуть-чуть и встретиться с очередной пачкой квази-боссов. В общем, game over, несмотря ни на что, и начинаются моральные муки: «Это меня-то?! Это в аркаде-то?!» Начинаем с самого начала, поскольку сохранить игру невозможно. На этот раз делаю невозможное, стараюсь экономно использовать оружие, гранаты и strafe, часто отступаю. только что rocket-jump игнорирую. Прохожу... И что? Неужели игра стоит стольких трудов? Это же аркада, праздник жизни, в ней все должно быть легко и весело! Rage Software решила по-другому...

Жуткий баланс сложности делает свое дело исправно. За **Expendable** больше устаешь от жуткого напряжения, игра



просто вызывает раздражение и прочие отрицательные эмоции. Но это же аркада! Игрок имеет право хотеть, чтобы у него все получалось, он хочет, черт возьми, ощущать себя крутым и непобедимым героем, а не задохликом, который должен постоянно бегать из одного угла коридора в другой, опасаясь каждого выстрела, и пугаться больших и сильных монстров... **Expendable** — это далеко не MDK и не Аросаlурѕе. Впрочем, любители зверской сложности найдут игру вполне привлекательной.

Не спорю, в **Expendable** есть много положительных моментов. Во-первых, весьма своеобразный стиль, который подчеркивают футуристические мультики с примесью натурализма, и кровища, недостатка в которой ощутить никак нельзя. Во-вторых, неплохие графика и управление, которое могло бы быть вполне приемлемым, будь монстры чуточку послабее... Сам герой может бегать во все стороны, может возвращаться назад. Нельзя не признать, что уровни все же довольно интерактивны. Взрываются разные ящички, можно также собирать заложников, которые добавляют вам очки в конце каждого уровня... Игра, кстати говоря, трехмерна, все, включая героев и монстров, собрано из полигонов. Ко всему этому стоит добавить, что на уровнях встречается очень много темных мест, на которых практически невозможно что-либо разглядеть, даже используя вспомогательные средства. Хотя с точки зрения внешнего випа

Expendable, как ни странно, вовсе не плох.

А вот недостаточное количество уровней — это, прямо скажем, не есть хорошо. К тому же длинными их назвать весьма сложно. То же касается монстров. Разработчики, конечно, постарались разнообразить прохождение уровней многопользовательским режимом, когда за одним компьютером могут играть двое, но этого, увы, мало. Достаточно того, что в **Expendable** сложно играть. А, значит, и неинтересно. И даже самый оригинальный дизайн и обилие графических спецэффектов не спасут игру от печальной участи...









Uprising 2: Lead and Destroy

ΠΠΔΤΦΩΡΜΔ ЖАНР: ИЗДАТЕЛЬ: action/стратегия 300 Cyclone Studios

P-166, 32 MB RAM, (лучше P2-233, 64 MB **ТРЕБОВАНИЯ** К КОМПЬЮТЕРУ:

ОНЛАЙН: www.uprising2.com АЛЬТЕРНАТИВА: Uprising, BattleZone

estrin@gameland.ru

В итоге об Uprising 2 можно сказать, что это лишь хорошая игра. Не больше и не меньше. Хотя, с другой стороны, этого вполне достаточно.

здательство 3DO выпустило Uprising тогда, когда его никто не ждал. Это была одна из причин коммерческого успеха. Уставший от однообразия real-time стратегий, совершенно одинаковых принципов игрового процесса массовый игрок был склонен увидеть в Uprising долгожданное развитие жанра. Довольно необычный сплав action и real-time стратегии сделали gameplay абсолютно оригинальным, а множество недостатков казалось на этом фоне просто-напросто несущественным. Прошло довольно много времени, и теперь мы можем более объективно оценить достоинства старого Uprising — являл ли он действительно развитие жанра или Cyclone Studios просто удалось его симулировать? На этот вопрос нам поможет ответить вышедшее недавно продолжение игры под названием Uprising 2: Lead and Destroy.

Вновь прошу читателя обратить внимание на время выхода игры. В то время как на рынке практически полностью отсутствуют классические real-time стратегии, а мы, как это ни странно, довольно остро это ощущаем, 3DO выпускает «оригинальное продолжение оригинальной игры...» Хотя, повторюсь, в оригинальности сейчас нуждаются немногие, как выяснилось, это не единственное условие для хорошей игры. Именно поэтому Cyclone Studios ввели в Uprising 2 множество графических эффектов, которые, однако, никак нельзя назвать прорывом в технологиях. В игре легко угадываются очертания невероятно красивого, но пустоватого Incoming, только чуть-чуть более блеклые. Авторы Uprising 2 на этот раз решили заинтересовать нас не только оригинальной концепцией, которая, к тому же, не так уж и оригинальна, но и графикой, что делает их подход к разработке несколько спекулятивным. В любом случае, прагматично выяснив подоплеку выхода игры, мы может так же праг-



достоинстви Отличный дизайн уровней, ощуще ние игровой атмосферы

недостатки Туман, нечеткие формулировки заданий, недостаток интерактивности.

Е 3 Ю М Е Достойное, увлекательное продол жение хорошей игры.

матично сказать, что Cyclone Studios это вполне удалось.

Говорить о каких-то изменениях, которые произошли в игровом процессе, не имеет большого смысла. Они действительно есть, но было бы странно, если бы их не было. Как и прежде, нам предстоит ползать по территории на забронированном танке, попутно уничтожая врагов и отстраивая свою базу. Занятие, кстати говоря, довольно увлекательное, если учитывать серьезный подход разработчиков к дизайну каждого уровня. Но прежде следует рассказать о том, что представляют собой сами уровни.

Задания назвать однообразными никак нельзя. То, что в каждой миссии приходится, как правило, уничтожать всех или хотя бы большую часть вражеских войск, понятно, однако смысл вовсе не в этом. Пропуская первые миссии, которые призваны просто ознакомить игрока с интерфейсом и возможностями чуло танка, невозможно не остановиться на следующих. Меня, к примеру, заинтересовал уровень, в котором надо не допустить телепортирующиеся транспортеры на отлично охраняемую вражескую базу. Поражает здесь вовсе не оригинальность задания, а очень правильный баланс сложности. Благодаря этому балансу, игроку предстоит не только много стрелять (очень много стрелять), но и думать, как перекрыть все полхолы к вражеской базе, как побиться наиболее эффективного расположения своих юнитов, число которых, к тому же, лимитировано. Ведь транспортеры противника появляются в самых неожиданных местах на карте, а предусмотреть каждую возможность просто-напросто невозможно. Секрет, как правило, кроется во внимательном изучении карты, которая представляет собой образец дизайнерской работы, и универсальное решение, которое, в конце концов, нахолишь, представляется необычайно логичным и, вместе с тем, простым. В общем-то, я с трудом припоминаю realtime стратегии, в которых приходится таким образом анализировать особенности местности и передвижения вражеских сил, не говоря уже об играх жан-

Вместе с тем невозможно не отметить,



что в заданиях к миссиям кроется и один недостаток. Дело в том, что почему-то разработчики всяческим образом старались наименее точно и очень пространно формулировать задания, вследствие чего, понять, что от нас хотят, можно лишь в процессе выполнения самой миссии. Если бы все было расписано по пунктам, было бы гораздо проще. Впрочем, если вы хоть чуть-чуть знакомы с английским языком и способны логически мыслить, вряд ли этот недостаток сможет остановить вас от того, чтобы поиграть в Uprising 2.

Силы противника на каждом уровне, как правило, значительно превышают силы игрока, к тому же в большинстве случаев вся наша армия бывает представлена одним танком. А этого для успешного прохожления бывает явно недостаточно. Причем, не из-за того, что танк недостаточно мошен, а из-за того. что выполнение заланий порой требует олновременного нахожления в нескольких местах реальных сил. Поэтому приходится строить базу. Строить ее можно исключительно в определенных местах. что, в общем, не совсем хорошо. Ограничение свободы в подобной игре, даже несмотря на все попытки дизайнеров разнообразить прохождение каждого уровня, уже кажется недостатком. Таким образом, игрок не может принимать участие в планировании базы, не считая постройку оборонительных сооружений. Воздвигнув несколько зданий, производящих юниты, вы можете в любой момент телепортировать их на поле боя. Конечно, сравниться солдатики и даже тяжелые танки с нашим не могут, но все же они в состоянии серьезно помочь хотя бы тем, что отвлекут на себя огонь противника.

АІ особенными достоинствами не отличается. Впрочем, они ему и не нужны, поскольку любая вражеская единица





уничтожается чуть ли ни с первого выстрела. Основное его качество — неожиданность нападения, что обуславливает необходимость обороны нашей базы. В любом случае танки противника охотно используют strafe, солдаты избегают прямого контакта, а башня на цитадели стреляет очень метко. Так что недостатка в аркадности испытывать никак нель-

Поражает общая атмосфера игры. Веяния Incoming в целом пошли только на пользу игровому процессу. Несмотря даже на явный недостаток световых и прочих эффектов, все смотрится просто великолепно. Достаточно того, что сражения между всего несколькими юнитами кажутся масштабными. Наверное, такими их делает вид от первого лица, однако, преуменьшить достижения дизайнеров в этом случае тоже невозможно.

Чего в **Uprising 2** не хватает? Интерактивности территории. Если бы на земле оставались хотя бы черные пятна после взрыва крупного танка, игра от этого бы нисколько не пострадала. Я уже не говорю о том, что неплохо было бы сделать так, чтобы рельеф местности реально изменялся после соответствующих сражений. Увы, этого нет, и даже после зданий остаются лишь какие-то малопонятные обломки, выполненные в стиле давно забытых времен. Да и сама местность все же выглядит несколько бедноватой. Холмы, долины и высокие горы, ко-



торые, кстати, представляют собой совершенно непреодолимое препятствие для нашего танка. Впрочем, здесь невозможно не сказать о водных пространствах, на которых, представьте себе, видны полигональные волны. Не могу сказать, что бы это выглядело сверхкрасиво, одно, по крайней мере, такие водоемы хоть чуть-чуть разнообразят уровни.

графическое великолепие Uprising 2 может запросто разбиться о туман, который не позволяет увидеть что-либо в десяти шагах от танка. Жуткое дело. При этом использование карты становится весьма необходимым занятием. Понятно, конечно, что все было сделано для достижения наивысшей производительности, и разработчики руководствовались самыми лучшими мотивами, но туман, как средство, штука довольно сомнительная.

В итоге об Uprising 2 можно сказать, что это лишь хорошая игра. Не больше и не меньше. Хотя, с другой стороны, этого вполне достаточно. СИ





PlayStation









Оригинальный диск с инструкцией на русском языке

> UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Сергей ОВЧИННИКОВ

ывает, вечером мы собираемся в редакции в маленькой комнатке уже после того, как спеланы все пела. Когда выташены из Интернет все новости и сплетни. Когда нет желания в очередной раз заряжать многочасовую баталию в Age of Empires или Half-Life. Когда хочется просто сесть и обсудить все услышанное и увиденное за последнее время. Тогда и только тогда вы сможете услышать всю правду. Что же действительно думают создатели журнала об играх, о которых они столь старательно пишут? Признаюсь вам, частенько мы думаем о них такое,

достоинства

Отточенный, сбалансированный продуманный и увлекательный игровой процесс

НЕДОСТАТКИ

Легкие технические недоработки высокая сложность

Одна из самых-самых. Игра, которую надо увидеть всем



что помещать соответ ствующие мысли на страницах журнала было бы, по меньшей мере, неоправданно. Все пережитое и переосмысленное попадает на страницы в довольно-таки рафинированном виде, по возможности без давления личного мнения и необязательных факторов.

Практически о любой игре мы можем сказать массу хорошего и плохого. Пожурить за интерфейс, похвалить за графику, откровенно высказаться по поводу музыки и дебильного построения уровней. Пересказать сюжет, вставить в описание пару колкостей или намеков на чрезмерное усердие авторов в подготовительной группе детского сада. Перечисление своих впечатлений от проведенного с тем или иным «продуктом» времени, как правило, длится долго, и всегда найдется что-то новенькое, что

хотелось бы обсудить. Система развалилась лишь однажды... Это случилось спустя сутки после того, как несколько коробок с долгожданной Zelda 64, купленной, кстати говоря, на свои



Как спелано?

— А графика?

— Играть интересно?

И так далее... Сказать в ответ: «Круто!», это значит ничего не сказать. В подобный ступор нас, похоже, способна поставить лишь одна единственная фирма и один единственный ее дизайнер. Причем не чаще, чем раз в два-три года. На этот раз у

Nintendo и Shigeru Miyamoto по-

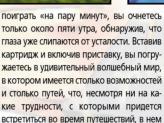
лучилось что-то совершенно особенное. Впервые у этого тандема после трех лет кропотливой работы из-под пера вышла не революционная, а, скорее, традиционная игра. Но зато такая, что просто дух захваты-

В **Zelda** нет абсолютно ничего такого, чего бы вам уже не удалось увидеть в современных играх. Нет ни сенсационной графики, ни какихлибо супер находок в игровом процессе, ни сверх навороченной сюжетной линии. Zelda не открывает своим появлением нового жанра видеоигр. И, самое главное, это, наверное, единственный из супер хитов последнего времени, который совершенно невозможно ни повторить,





ни скопировать. Одним словом, никто, кроме самой Nintendo, больше не способен создать такую же игру. Вполне доступными и простыми средствами (хотя и обладая неограниченным бюджетом и командой из почти двухсот человек) Miyamoto создал игру столь большую, завораживающую и красивую, что, сев вечерком



ПЛАТФОРМА:

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР:

ИЗДАТЕЛЬ РАЗРАБОТЧИК

ОНЛАЙН:

АЛЬТЕРНАТИВА:

Nintendo 64

Nintendo

Action/Adventure/RPG

Shigeru Miyamoto

www.zelda64.com

Mario 64, Shen Mue



можно заняться. Но давайте все-таки по

вет в дупле большого дерева прямо посредине деревни. У каждого из жителей сказочного леса есть своя маленькая фея. которая помогает советами и побрым словом. Только у молодого Линка почему-то нет такой феи. Нави несет послание от покровителя леса, большого мудрого старого дерева, которому требуется помощь. В этот самый день судьба Линка резко меняется. Дальше события будут разворачиваться по весьма праматичному сценарию. Мистические силы, некогда создавшие королевство, в опасности, Зловеший черный человек бродит по землям Hyrule, делает мелкие пакости его жителям и пытается найти части некоего артефакта, охраняющего спокойствие королевства. Единственный настоящий герой. который мог бы бороться на равных с



нимой, что совершенно нетипично для адвенчуры. История при этом весьма основательно запутана, хотя и яростно отливает сказочной непосредственностью. А действие начинается в одно прекрасное солнечное утро, когда в деревню очаровательных лесных созданий Kokiri, по виду очень похо жих на эльфов, прилетает крошечная фея по име ни Нави. Она должна найти семилетнего

мальчика по имени

Линк, который жи-







этим гением зла, по воле судьбы, все еще является маленьким мальчиком, смелым и бесстрашным, но пока не готовым к тому, чтобы защитить родные земли. Ничто

не может помешать сбыться зловещим планам, и судьба Hyrule, можно сказать, предрешена. В один прекрасный момент власть будет в руках у злодея Ganondorf'a, а прекрасная принцесса **Zelda** превратится в его заложницу...

Сюжетная линия по своему строению весьма похожа на предыдущие игры серии, особенно ту, что называется Link to the Past (c Super Nintendo). Однако суть игры вовсе не в сюжете, над которым команда Mivamoto никогда особенно не работает — выбранные жанры не требуют ни доскональности, ни особенного разнообразия. Тем не менее, история в игре выступает неким катализатором, который заставляет вас не только сидеть в одном месте, выполняя массу интересных запаний и броля по второстепенным сюжетным поворотам, но и стремиться к за-

вершению этапов большой миссии. **Zelda** относится к тому типу игр, в которые чем больше играешь, тем больше хочется. Все потому, что игровой процесс,

вопреки многим современным примерам, развивается от самого начала игры до последнего ее кадра, не прерывая действие ни долгими заставками, ни провалами в сюжете. Постепенно, хотя и совсем не сразу, в воображении каждого игрока формируется своя собственная картина этого мира, где у каждого будет свое любимое место, оказавши ром. приятнее всего наблюдать

свое любимое место, оказавшись в котором, приятнее всего наблюдать рассвет и закат. Где каждый персонаж в вашем сознании будет привязан к окружающей его местности, где все лица будут узнаваемы, а холмы и дороги столь знакомы, что полностью отпадает надобность в карте. Вмесе с этим окружающий мир не искусственен и постепенно видоизменяется, предстает перед вами во множестве различных воплощений. При этом авторы игры совершенно благоразумно не стали ошарашивать игрока размерами и полной свободой сразу, давая ему немало времени для того, чтобы как следует освоиться со всеми игровыми моментами. И вот в первые часы, проведенные с игрой. вы сможете познакомиться с маленькой ее частью — этим удивительным волшебным лесом.

Оказавшись наедине с довольно-таки эффективной, но немного запутанной системой управления, вы начнете бродить по деревне, болтать с ее жителями и узнавать массу интересных вещей. Например, что в лесу без оружия бродить опасно, что камни можно поднимать с земли и разбивать, что оружие при себе милые жители никогда не носят, и в магазинах оно не продается, но зато в одной из пещер можно найти старый меч — одним словом, проходите курс молодого бойца в сокращенной версии. При этом научиться всем необходимым приемам можно и самостоятельно, ни с кем не разговаривая и никого не слушая. Можете сами отыскать себе меч, купить щит, опробовать лично все трюки — никаких ограничений с этой стороны игра не ставит. После этого — такая же, почти тренировочная миссия в подземелье, а, вернее, внутри пораженного проклятьем великого дерева. Схватка с простым, но очень «показательным» в этом смысле боссом. Лишь после

этого вам будет разрешено попасть в большой мир. Однако не стоит полагать, что здесь уже открыты все дороги — так или иначе, игра придерживается относительно строгого порядка прохождения и никогда не пускает вас в те места, к посещению которых герой еще не готов. Ну, а препятствия при формальном соблюдении реа-

листичности более чем разнообразны — от стоящих при входе непреклонных стражников до загораживающих проход гигантских валунов или толщи воды, отделяющей поверхность от входа в необходимое помещение. Линк — не Марио, и плавает под водой он довольно-таки скверно. Еще одна особенность в том, что в отли-

чие от ситуации с кепконосным сантехником, здесь все можно исправить. В **Zelda** поразительным образом переплетены линейность и разноплановость действия. В принципе, от вас постоянно требуется орино и то же — бродить по территории, разговаривать с людьми, приносить им всяческие предметы и проникать в подземелья для того,

чтобы уничтожать боссов. Упрощение настолько серьезно, что даже торговля, например, в этой игре сведена к чисто адвенчурному обмену необходимых для выполнения квестов предметов на некие

дензнаки (а, как правило, на другие предметы). Кстати говоря, с деньгами в игре у вас никогда не будет проблем — только лишь потому, что они разбросаны практически везде — их можно находить в сундуках, горшках, скошенных кустах и рядом с трупами монстров — идея даже про-

ще, чем вариация
на тему золотых монеток в Super Mario. Практи-

чески все из того, что покупается за деньги, можно взять бесплатно (или почти бесплатно) в различных областях игрового мира. Надо сказать, что это довольно-таки серьезный подкоп под устои классических RPG. Несмотря на то, что практически во всех играх жанра деньги имеют лишь ограниченную ценность, все же везде они составляют весьма значительную основу всего игрового процесса. Здесь все иначе, и авторы оставили за ними лишь некую вспомогательную функцию. Это ударяет по внутриигровым рыночным отноше иям, но, с дру<mark>гой стороны, слу</mark>жит разнообразию и дает вам ряд совершенно никальных во<mark>змож</mark>ностей<mark>. На</mark>пример, Линк может зарабатывать деньги не толь ко выполняя квесты и впустую разбивая



десятки бочек, ящиков и камней, а выполняя довольно-таки стандартную работу занимаясь рыбалкой или охотой [за привидениями]. Забавнее всего то, что процесс веселит больше, чем предполагаемая выручка.

Побродив еще десяток часов по Hyrule, побывав в нескольких подземельях, заполучив в свой арсенал уйму новых предметов и видов оружия, познакомившись с множеством жителей королевства и даже понаблюдав за безмятежным детством маленькой симпатичной лошадки по имени Еропа, которая через много лет станет главным другом и, можно сказать, соратником молодого воина; добыв необходимые артефакты, игрок вновь предстает перед расширением игрового мира, перед добавлением в него совершенно нового



измерения. Становятся доступны путешествия во времени, и отныне вы должны как бы находиться и там, и там.

Постепенно, по шагу распутывая клубок сюжетной линии, ниточки которой тянутся из прошлого в настоящее и будущее, и наоборот, и еще раз наоборот, и еще, и еще. Наверное, если Zelda и снабжена каким-либо революционным элементом, им смело можно назвать эту выверенную до мелочей систему перемещений во времени. Команда Miyamoto фактически создала два мира-

близнеца, однако, сделала их настолько непохожими и то же время идентичными, что это позволяет задеть душу сидящего за экраном. Ощущение возвращения после долгого путешествия, ностальгия, многократно умноженная драматизмом обстановки, — вот чем Zelda выдавит из вас непрошеную слезу.

Zelda — на моей памяти вторая в истории игра, использующая музыку в качестве реальной значимой части игрового процесса. Если не считать какой-то странный и непонятный японский Real Sound, то такую роль музыка играла лишь в шедевральном Loom от LucasFilm Games самого начала девяностых годов. В Loom герой мог пользоваться своим волшебным посохом и играть на нем различные ранее ус-



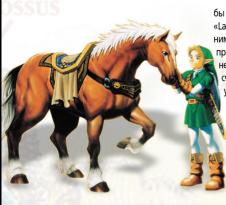
лышанные мелодии для того, чтобы от крывать двери, решать головоломки или <mark>общаться с другими пе</mark>рсонажами. То же самое и в Zelda. Фактически здесь мы сталкиваемся с альтернативной магической системой, которая не просто заставляет игрока выбирать необходимые заклинания в меню, а как бы самостоятельно производить их на свет. Конечно, использование волшебной дудочки в **Zelda** максимально упрощено, и вам не придется по-настоящему учиться играть на ней. Тем не менее, петь волшебные песни таким образом намного веселее и приятнее, нежели пытаться манипулировать с предметами или морочить персонажей ненужными разговорами. Ocarina исполняет в игре











практически все функции коммуникации как правило, для того, чтобы некий важный персонаж согласился поговорить с вами, ему необходимо спеть нужную песню. Помимо этого, существуют особые мелодии, например, для вызова своей любимой лошади, смены дня и ночи или перемещения во времени. Собственно же магия в Zelda используется почти исключительно в военных целях — для более эффективной борьбы с противником. Новые заклинания появляются редко, и общий их список не превышает десятка. Присутствует магия как деструктивная, так и оборонная. Однако, в отличие от «классических» RPG, умелое использование меча и щита в битвах значит много



с заклинаниями. На самом деле для них даже не существует специальных гнезд в интерфейсе, и магия используется в игре как совершенно стандартный вид оружия. Всевозможные магические элементы наш герой получает от великих фей, которые обитают в Hyrule практически повсеместно в особых фонтанах, скрытых от постороннего глаза за подземными ходами и гигантскими валунами. Феи эти отличаются довольно-таки нестандартными для детской игры формами и уж совсем неприемлемым фривольным поведением. Их появление вполне можно было



бы объяснить, скажем, в каком-нибуль «Larry goes to Las-Vegas», но в Zelda... Опним словом, феи в нашем привычном препставлении выглялят и велут себя несколько иначе. В принципе. можно считать этот момент просто повольно удачной, хотя и шокирующей пародией на стереотипы об обитателях сказочных миров.

> Legend of Zelda — это не просто очередная 3D-игра, в которой один раз пробежав по территории, успеваешь в полной мере насытиться всеми ее прелестями. Мир этой игры пействительно кажется живым он



постоянно меняется. И дело здесь не только в смене лня и ночи, но и в огромном количестве на первый взглял незаметных леталей, которые постепенно, незаметно и очень плавно начинают проявляться по мере того, как вы бродите по бесконечным просторам игры. То же самое было свойственно и Магіо 64. но в более примитивной

форме. Теперь же у вас действительно появилась возможность примечать особенности ландшафта и, главное, постепенно постигать ранее непоступные точки. Посадить, будучи мальчиком, дерево под обрывом и через несколько лет придти к этому месту вновь, обнаружить выросшее растение и забраться по нему наверх. Помотаться по миру с десяток часов, наменять уйму новых вещей и внезапно обнаружить новые возможности. Возможно, я повторяюсь, но стоит отметить еще раз — общий путь прохождения игры всего один, но вот зато дополнительных ветвей не перечесть. Неотъемлемой же частью являются лишь путешествия и преодоление подземелий. В остальном — почти полная свобода действий. В каждом из доступных времен существуют развитые сети обменов предметами и торговли. Постепенно продвигаясь в такой цепи, вы сможете заполучить в свое распоряжение несколько весьма и весьма полезных вещичек. Как уже было сказано, деньги в мире **Zelda** вовсе не являются совершенной необходимостью, на них здесь практически ничто и не



меряется. И все равно без этих рупий не обойтись. Например, заполучить семена (для выращивания тех самых деревьев) без них невозможно. И... вот подлость! Первое семечко стоит всего десять условных единиц, второе — уже двадцать. И так далее. Даже учитывая то, что набрать денег в свой тоший кошелек можно достаточно легко, на последнее семечко дене у вас (при стандартном раскладе) никак не хватит, ведь бумажник вмещает лишь 100 рупий. Для того чтобы заполучить кошель побольше, придется наведаться в леса и подземелья и поискать паучков с золотыми брюшками. Как все это связано? Очень хитроумно. Но я все равно



не скажу, незачем портить впечатление. Цепочки могут тянуться сколь угодно долго и охватывают практически весь спектр открытых для вас занятий. Все это приводит к тому, что, даже занимаясь примитивным розыском разбежавшихся кур для непутевой хозяйки, вы можете в полной мере ощутить подкачку адреналина (И что же она мне даст за выполненное задание? Где бы добыть еще четверть сердечка? Кстати, а почему это я не запумывался. что за тем забором? А как можно достать во-о-он ту штуковину? И почему этот странный дядька тут кругами бегает? Да, а в том подземелье... И так далее.). Пожа-

луй, впервые мы сталкиваемся практически полным погружением в игровой мир. Только учтите, Zelda так просто никого не отпускает. И вполне возможно, что на прохождение игры будет затрачен не один месяц. Не исключено, что и год.

Обсуждать технические параметры новой игры Mivamoto довольно-таки сложно. С одной стороны. Zelda не вписала своим появлением ни одной новой строчки в энциклопедию «Графические Навороты в игровой индустрии». Гигантская игра, которая с трудом была втиснута в жалкие (и. одновременно, рекордные) 32 Мб памяти картриджа, конечно,

не могла не пострадать от такой жестокости. Практически постоянно в игре мы натыкаемся на весьма однообразные текстуры и сталкиваемся с очевидным желанием разработчиков развернуться по полной программе. В результате команда Nintendo, как становится понятно после нескольких часов, проведенных с игрой, в течение трех долгих лет отчаянно боролась с собственной приставкой,

еще недавно так превозносимой и воспеваемой. Боролась с досадными ограничениями памяти, с низкой полигонной производительностью, с нечеткой картинкой и бесконечно размытыми текстурами. Временами это ей удавалось, иногда — нет. Соответственно распределяются и впечатления от графики в игре. Временами хорошо, кое-где просто гениально, но местами все ж таки посредственно. Во многом такая разница объясняется тем, что гигантская команда Miyamoto просто не смогла равномерно распределить таланты. Поэтому, к примеру, деревушка у подножия Death Mountain красива, интересно построена и очень симпатична. В то



же время город возле Hyrule Castle, вдобавок к собственной двухмерности (несколько сменяющих друг друга плоских экранов с нарисованными домами и коекакими полигонными деталями), не выделяется подобными благостями. В результате город оказался обделен и дизайнерскими элементами. Собственно, на его территории делать практически нечего, а все интересное спрятано за многочисленными дверями разнообразных магазинов, аттракционов и просто частных домов. А в деревне всегда найдется уйма занятий даже без нарочитых прогулок по помещениям. Но это так, к слову. Несмотря на то, что время суток динамически изменяется лишь под открытым небом на крупных территориях, градации утра/дня/вечера/ночи существуют также в деревнях, городах и других местах, во время пребывания в которых игровые часы замирают. Сложно сказать, что помешало авторам игры пустить счетчик абсолютно везде, но, видимо, такой шаг им помешала сделать боязнь того, например, что магазины в игре будут внезапно открываться и закрываться, необходимые люди — появляться и тут же исчезать. Что же касается спецэффектов и проработанности моделей, то Zelda здесь довольнотаки легко вышла в лидеры. Даже на фоне самых красивых игр на РС или даже на только что появившемся Dreamcast, эта игра выглядит более чем достойно. Отдельный разговор о боссах. Таких красот, уверяю вас, не было еще нигде. Разнообразные. Большие. Красивые и элегантные.



Революционный интерфейс игры, о котором мы так много уже писали, способен вызвать немало споров. С одной стороны, всех проблем современных 3D-игр он далеко не решает. С другой — сделанные Miyamoto & Co в этой области шаги не могут не впечатлять. Nintendo подошла к моменту создания той самой идеальной камеры и фантастического управления намного ближе остальных конку рентов. И, тем не менее, высокие стены и узкие коридоры даже этой хваленой камере не по зу- 🔏 бам. Точно так же как и поистине гениальная система наведения на цель пока, увы, бессильна, когда вы ведете бой более чем с двумя противниками. К тому же, это самое zнаведение почти невозможно использовать в том случае, если противник засел на какой-нибудь высоченной стенке или радостно ползает где-то под ногами. Так что до идеала здесь пока еще далеко, а трехмерность продолжает так же доставлять массу головной боли игро-

> Legend of Zelda никак нельзя назвать идеальной игрой. Несмотря

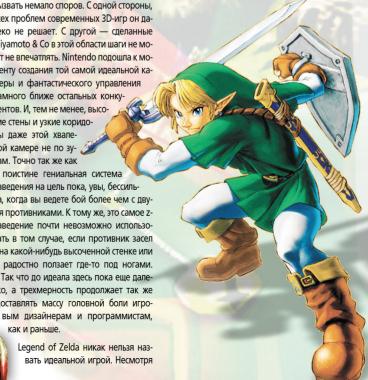


ни на какие достоинства, она частенько начинает серьезно раздражать. Отдельные головоломки вызывают недоумение.



A не по-Mivamoto'вски взлетающая по поднебесья сложность порой заставляет от бессилья бросать из рук джойстик (и топтать, топтать, топтать ;-). Но волшебные чары обязательно заставят вас вернуться, оценить ситуацию по-новому и, наконец, преодолеть злополучное место.

Многие и весьма авторитетные издания присвоили новому шедевру титул «лучшей игры всех времен». Почти все остальные ограничились скоромным определением «игра года», ласково пожурив Zelda за кое-какие недостатки. Наше издание все-таки не склонно к подобной истерии, и, тем не менее, невозможно не отметить одного факта. Такой хорошей игры мы не видели уже ОЧЕНЬ давно. Zelda гораздо выше сиюминутных хитов. Это, наверное, единственная игра, величественность которой складывается из простых, но зато многочисленных и идеально подогнанных друг к другу элементов. Из этих «кирпичиков» возведен настоящий дворец, столь прекрасный, что в его существование трудно поверить. Не думаю, что на этот раз у вас найдутся оправдания для того, чтобы упустить его из виду.



SHBAPP

Xenogears

ПЛАТФОРМА: ИЗПАТЕЛЬ РАЗРАБОТЧИК: ОНПАЙН-АЛЬТЕРНАТИВА:

PlayStation RPG Square Electronic Arts Square www.squaresoft.com любая другая японская RPG

Борис РОМАНОВ

borisr@gameland.ru

оявление за пределами Японии любой RPG от Square. причем, вне зависимости от ее качества. — до сих пор является событием мирового масштаба. Все дело в том, что еще совсем недавно (а конкретно — до помпезного выхода на PlayStation седьмой Final Fantasy) большинство ее произведений в глазах американской и европейской игровой общественности выглядело продуктами «на любителя», от которых могут фанатеть лишь одни японцы и лица, им сочувствующее. По своей популярности они заметно уступали очередным попсовым Donkey Kong'ам, и это при всем при том, что на их разработку Square тратила примерно столько же зеленых бумажек. Соответственно, их массовый перевод на английский язык был просто экономически невыгодным, в результате чего из внушительного списка выпущенных ею игр до нас доходили лишь считанные единицы. Однако для тех, кто, вопреки сложившимся стереотипам, уже тогда смог прикоснуться к любой «RPG от Square», очень скоро приходило понимание всей несправедливости сложившейся ситуации. И, как всякое незаслуженно угнетаемое меньшинство, эта группа людей в результате сплотилась чуть ли не в некую секту со всеми вытекающими из этого последствиями. К сча<mark>стью для Square, в это со</mark>общество фанатиков вошли также и многие редакторы кр<mark>упнейших игровы</mark>х журналов, которые методично пытались донести до масс всю важность и нужность этих произведений. В порыве своего фанатизма, они, естественно, возвели почитаемую ими компанию чуть ли не в ранг святых, постоянно прошая последней все ее мелкие и крупные провалы. В конце концов, эта секта все-таки получила то, что хотела. С помощью мощнейшей мар-



кетинговой машины по имени Sony глав

Достойная хорошего японского муль тфильма история, интересная систем

недостатки

Отвратительная работа камеры, недо работанное управление вне поля боя примитивность головоломок и мно жество других мелких и крупных недоработок

3 Ю

Вполне приличная RPG от Square, в которой, кроме отличной истории, практически ничего больше и нет. Соответственно, для тех, кто не знает языка, ее ценность будет равняться нулю.

Фанатам же Square в очередной раз все понравится, и они даже и не заметят, что Xenogears оказался всего лишь интересной историей в картинках

ная «RPG от Square», ее знаменитая серия Final Fantasy, превратилась в мощное оружие борьбы против Nintendo; жанр японской RPG выбрался из подполья, а бывшая группа сектантов в одночасье превратилась в носителей новой «государственной» религии. Им уже стало не нужно скрывать свои предпочтения и превозносить божественную и непогрешимую Square до самых небес — теперь это стало чуть ли не общепризнанным фактом, который даже и не нужно оспаривать. Почуяв изменившуюся ситуацию, Square расправила крылья и значительно увеличила количество переводимых ею на английский язык игр. Для поддержки же своего непогрешимого имиджа она, к счастью, не стала заваливать американские прилавки всеми своими «шедеврами», ограничившись выпуском лишь самых приличных произведений из своей богатой коллекции. Одним же из последних ее релизов стала скандально известная и довольно-таки популярная в Японии RPG Xenogears, о которой мы сейчас и поговорим.

Вы, конечно, можете спросить, в чем же заключается вся скандальность этой игры? Для нас с вами ни в чем, а вот для американцев ее появление на прилавках можно назвать настоящей революцией. Все дело в том. что пля политкорректного

американского общества затрагиваемые в этой игре темы существования и природы бога, в общем-то, являются запретными. И поэтому долгое время мы все сомневались, что эта интересная RPG все-таки доберется до наших берегов в своем первоначальном виде. Однако все именно так и произошло, чему мы несказанно рады. Несказанно же мы рады этому событию именно потому, что, кроме ее глубокой и очень даже интересной истории, характерной только для Square (завязка сюжета Xenogears будет знакома всем почитателям игр от этой компании: злая империя поработила весь мир, и только несколько ее жителей, включая вас, пытаются изменить устоявшийся порядок вещей), в Xenogears практически больше ничего и нет. И только ради нее и стоит приобрести этот продукт любому, кто имеет PlayStation и при этом хорошо знает английский язык



Итак, игра Xenogears примерно процентов на 70 состоит из великолепно на писанных диалогов и достойно срежиссированных раскрывающих запутанный сюжет видеовставок. Остальные же ее 30 процентов складываются из недолгих прогулок по городам, утомительных случайных сражений с врагами, нескольких мини игр и простеньких головоломок. Отдельно лишь стоит в этой игре отметить ее новаторскую боевую систему. Начнем с того, что в Xenogears вам посчастливится драться не только в качестве обычных людей, но и в качестве пилотов боевых роботов. Соответственно, на протяжении всей игры вам при-

> дется заботиться не только об экипировке и «прокачке» самих героев, но и об экипировке и «прокачке» принадлежащих им роботов, что побавляет в станлартный набор от Square некий элемент новизны. Но речь здесь, собственно, идет не об этом. Итак, боевая система этой игры, п<mark>олуч</mark>илась у Squa<mark>re</mark> чу<mark>ть</mark> ли

не самой интересной за всю историю жанра. Все дело в том, что в ней смогло ужиться и привычное оперирование различными менюшками, когда игроку отволится лишь роль благоларного зрителя, и непосредственное участие игрока в бою. Это стало возможном благодаря использованию в X похожией на стандартный файтинг системы ввода «команд» и комбинаций этих команд (то есть привычных по файтингам комб). Единственное их отличие от последних заключается в том, что эти комбы вы вводите в пошаговом режиме. Таким образом, вы можете получить удовольствие не только от созерцания боев, но и от своего в нем участия. На этом, пожалуй, с перечислением достойных черт этой игры можно и закончить, так как все остальное в ней просто поражает своей недоделанностью

Начнем с графики, Сказать, что она пло





персонажи в ее полигонном мире выглядят, прямо скажем, неважно. Поражает другое. После знакомства с FF7, игрой, которая вышла почти 2 года назад, от Х мы могли бы ждать хотя бы такого же уровня графики, если не большего. Однако Square думает по-другому и предлагает нам насладиться ролевой игрой, чья графика застыла на уровне 1996 года, если не хуже. Второй, и <mark>самой</mark> крупной проблемой этой игры является ее камера. Са<mark>мой страшной и отвр</mark>атительной черто<mark>й кам</mark>еры являетс<mark>я</mark> то, что ее невозможн<mark>о ни</mark> приблизить, <mark>н</mark>и у<mark>д</mark>алить. А если прибавить к этому тот факт, что Square даже и не пыталась сгладить эту проблему соответственным дизайном помеще ний (например, вместо своей команды которая стоит на первом этаже, вы сможете наблюдать великолепный орнамент на полу второго этажа, что просто круто). В результате такого безобразия в игре оказалась просто куча мест, в которых ваших героев либо вообще не видно, либо видно очень и очень плохо. Еще одна проблема этой игре заключается в ее неотзывчивом, да и, что там говорить, плохом управлении. И все бы было ничего, если бы Square ни пожелала включить в свою игру возможность героев совершать прыжки. А, между прочим, некото рые головоломки в этой игре как раз и построены на прыжках, которые выполняются в ней просто

хая, вроде бы нельзя, но сказать, что она

завораживает своим качеством, также

не представляется возможным. И дело

здесь, в общем, не в том, что спрайтовые

Но, тем не менее, играть в Xenogears (простите, читать ее великолепную историю, сопровождаемую симпатичными картинками, да еще и разбавленную так называемыми боями, в которых за всю игру мне так и не уда лось ни разу погибнуть) довольно интересно. Так что хотя бы по этому показате-

Square еще долго придется учить

ся делать трехмерные игры.

лю Square до сих пор впереди планеты всей. Во всем же остальном ей еще расти и расти до высоких стандартов той же Zelda от Nintendo, которая наглядно показывает, что трехмерные приключенческие игры, и уж тем более RPG, могут быть не только интересны своей историей, но и своим высококачественным игровым процессом. Фанатам же Square в очередной раз все понравится, и они даже и не заметят, что Xenogears оказался всего лишь интересной историей в картинках



SHBAPP

Страна Игр

050

опезные СоВеТы

HALF-LIFE



доносился грохот взрывов и стрекотание лопастей пропеллера вертолета. На повер хности я тут же попал под обстрел несколь ких спецназовцев и насилу от них отбился.



На открытой площадке, огороженной проволокой с высоковольтным напряжением, было находиться крайне опасно — геликоптер сбрасывал вниз бомбы, взрывы были слышны еще в шахте лифта. Я стрелой побежал к центру площадки и мигом заскочил в



Я переводил дыхание до тех пор. пока слуно не глянул вниз. Оказывается, я находился на самой вершине лестнице, которая вела куда-то глубоко в низ бункера. Больше всего на свете мне не хотелось лезть под землю. Н<mark>аверное, во мне медленно, но</mark> н<mark>еу</mark>держимо развивалось чувство клаустрофо бии. Огромным усилием воли я заставил се бя сделать первый шаг. Затем еще один. За-TEM EILLE

Спустившись вниз, я свернул налево, сверивш<mark>ись с настенными указателями. Пер</mark>вый поворот направо вывел меня в неболь шую комнату с дверью, ведущей к системе воздушного снабжения, и двумя стендами с системами ремонта и лечения. В яшиках оказалось запасено некоторое количество амуниции.



приближении. Одновременно с этим сверху раздались взрывы и посыпались осколки. Я решил не испытывать судьбу, а побыстрее прыгать по выступам из стен к самому дну шахты. Очутившись в самом низу, я побыс трее метнулся в освещенный проход.



Коридор привел меня к одному из гиган тских пропеллеров-воздухонагнетателей Его частота врашения была не слишком велика, но я прекрасно понимал, что его лопасти нашинкуют меня на мелкие кусочки. Тем не менее, спуститься вниз можно было с помощью лестницы в левом углу, которой я и воспользовался. Очутившись на дне, я



Прямой по неприличия проход вывед меня в крохотную комнатушку с одной единственной лестницей и двумя металлическими выступами. Я спрыгнул на нижний и вновь пополз по одному из бесчисленных каналов воздушной коммуникации



Впрочем, этот канал оказался совсем корот ким и почти сразу вывел меня в комнату ох раны, где и располагалась заветная кнопка.



Внизу я едва не расстрелял ученого — нервы были ни к черту. Собирая патроны, я рассеяно слушал брызгавшего слюной спе циалиста о секретной ракете, ядерном реакторе, спасшихся ученых... Единственное, что я твердо уяснил — доверять можно только себе. Вокруг все настроено против в белых халатах. Но и толку от последних —

Я с размаху ударил по кнопке..

За таинственной красной дверью была темнота, и веяло сыростью.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ ЗАПИСЬ ПЯТАЯ

ПЬЯВОЛЬСКАЯ ЯМА

Я перезарядил оружие, проверил патронь и удовлетворительно хмыкнул — карманы костюма были забиты патронами, а оружие находилось в отличном состоянии

Проход, который должен был вывести меня к ракете, о которой говорил ученый, ока-зался прегражден досками. Я пару раз ударил монтировкой по крепким брусьям и убедился, что они выдержат и не такой удар. Зато снизу преграда представляла со-бой достаточно тонкие доски, которые с треском разлетелись после нескольких ударов тяжелого железного прута.



Оказавшись на другой стороне преграды, я разделался с мелкой бестией, которая выс кочила мне навстречу. Я выстрелил по ней, практически не целясь и не отводя взгляда от помещения, из которого то и дело выле тали сгустки зеленой массы.



Я быстро вбежал в зал, придерживаясь пра вой стены и двигаясь по направлению к пульту. Тварь не могла меня достать отсюда. Моя рука уже потянулась к рычагу, как но дверь справа разлетелась в щепки под мощными ударами до боли знакомых неестественно длинных когтистых лап. Я дал ему подойти и всадил в голову, точнее в то, что когда-то было головой двойной заряд свинца из винчестера.

В комнате оказалась связка гранат, которук я немедленно прицепил к поясу. Улыбнулся, вспомнив инструктаж по технике безопасности и правилам обращения с ору-





Я вернулся к пульту и дернул рычаг. Не отходя от пульта, расстрелял «плевуна», который с леденящим кровь воплем отошел в мир иной



Сзади доносились звуки, характерные для работающего полъемника. Так оно и было — из глубокой шахты выползла плат форма и замерла в ожидании пассажира. Я на всякий случай огляделся, нет ли еще же лающих прокатиться в недра Ада и пришел к неутешительному выводу, что вакансия всего одна, и я являюсь единственным претендентом. Нет, так нет — я спустился по металлической лестнице, забрался на платформу и нажал кнопку спуска.



дальше унося меня от столь вожделенной открытой поверхности. Вскоре я оказался прямо около вагонетки, вокруг которой носились «крикуны». Они не могли добраться до меня, и вместо мощного акустического удара помещение наполняло повизгивание. Я без лишней спешки расстрелял этих



Пришло время для изучения системы управления вагонетки. Все оказалось до смешного просто — единственный рычаг обеспечивал три скорости движения вперед, одну заднюю скорость и полную оста новку нехитрого средства передвижения. Я почувствовал, что попал на э-э... железнодо рожное сафари, если вы меня поняли. Конечно, происходящее не укладывалось ни в какие рамки настоящей охоты — прерии заменили черные стены, а роль диких животных исполняли неизвестно откуда взявшиеся твари. Но меня мало заботили эти условности. Я чувствовал себя охотником впервые с тех пор, как начались эти стран-

Внезапно эйфория была прервана — вагонетка стала неуправляемой и понеслась вперед, набирая скорость. Я выскочил на ходу, едва завидев огромн вито-зеленой жидкостью. Сия масса, по пониям запевшего трелью счетчика Гейгера, была какой-то радиоактивной гадостью. Я отлично понимал, что продолжительный прямой контакт с ней не выдержит даже

Где-то впереди маячила гротескная фигура «плевуна», которого я уничтожил с безопасной дистанции. Потом я перебрался на пра-



вый выступ бассейна, пробежался вдоль стены, спрыгнул вниз, прополз на карачках под трубой и добрался до металлического



Забравшись на трубы, я сразу приметил впереди открытый сектор, который позволял проникнуть прямо в трубу. Искренне надеясь, что по ней не течет ра зеленая субстанция, я спрыгнул вниз.

Труба оказалась недлинной и буквально после единственного поворота вывела меня к новому помещению. Но вылезать из коммуникации я не торопился — невероятным образом я чувствовал, что где-то совсем рядом таится опасность. Небольшой прыжок вверх тут же подтвердил опасения — где-то внизу расположился «плевун». который сразу меня заметил и изрыгну сгусток зеленой слизи. Я швырнул гранату в направлении, где по моим расчетам дол жна была находиться тварь... Звук взрыва смешался с истошно-жалобным воплем. значит путь стал свободен.



Я спрыгнул на трубы, затем плавно соскочил на пол. Где-то в зеленой жиже плавала еще одна тварь, которую я расстрелял из



Над радиоактивным бассейном была пло-<mark>щ</mark>адка, на котор<mark>ую можно был</mark>о запрыгнуть лишь с верхней трубы. К ней я и отправился. Сначала пришлось влезть по траппу, затем перепрыгнуть вырезанное отверстие в трубе, из которого я вылез. Теперь, спрыгнув влево, я оказался на нужной трубе. Добраться до площадки не составило труда



И вновь передо мной открылся живопис ный вид на ядовито-зеленый радиоактивный бассейн. Где-то слева, судя по звукам, обитал «плевун». Пришлось навестить его и **УГОСТИТЬ СВИНЦОМ**



Я вернулся назад и, спрыгнув вниз, пробе жал по белой трубе к наклонному уступу. По пути расстрелял еще одного «плевуна», который притаился за поворотом справа.



Двигаться по скату было довольно пробледобрадся до бордюра у девой стены и подобрал аптечки и батареи, затем вернулся назад тем же путем.



По выступающей из зеленной массы трубе я пробежал к подъемнику, который находился в центре помещения, и нажал на кнопку активации. Кто знал, что путь наверх не окажется на этот раз путем в Преисподнюю..?



Из коридора доносилось чавканье, я подошел поближе и увидел, как здоров «плевун» обедал трупом ученого. С остерем я выпустил по зеленой твари двойной заряд из дробовика...



Я вышел на металлическую сетчатую площадку и увидел стайку приближающи «крикунов». Что же, в моем винчестере было еще достаточно патронов, вполне хватит на развлечение! Я давал им возможность ойти поближе и стрелял за доли секун ды до акустических ударов.



Площадка привела меня к двери, ведущей к испытательному залу. Я дернул рычаг, и она плавно отошла влево, открыв проход



Тут же на меня выскочил мутант, которого я как следует обработал монтировкой жаль было тратить на это создание патро-

Около стены в коридоре сидел ранен ученый, пытавшийся что-то сказать. Мне пришлось наклониться, чтобы разобрать слова... «Уничтожь это... пока оно не выросло...». Больше всего я хотел, чтобы его слова оказались бредом. Но в глазах ученого стоял такой неподдельный ужас, что не приходилось сомневаться — впереди находится что-то жуткое.

Следующая дверь в конце коридора выводила в помещение с пультом управления. Я вспомнил слова одного из ученых о какойто ракете, судя по всему, именно отсюда осуществлялось управление запуском...



ГОСПОДИ!!! То, что я увидел, могло бы сос лужить честь любому фильму Спилберга, с той пишь разницей что то отвратительное существо, которое пробило бронированное стекло помешения, было не механической куклой, а живым существом. Тварью. Отвратительной тварью.

Это был самый крупный из чужаков, из тех, с которыми мне приходилось сталкиваться. Хотя «крупный» это еще слабо сказано – тварь была метров трилцать в высоту, при этом возможно, что я видел лишь ее малую часть. Тело состояло из трех гигантских шупальцев, оканчивающихся черными когтя



Не было сомнений, что мое оружие не при чинит этой твари ни малейшего вреда. Я лихорадочно осматривался, пытаясь найти хоть какую-нибудь зацепку... Стоп! Если я хоть что-то понимал в физике, то раскален ная струя выхлопных газов ракеты, располагавшейся прямо над чудищем, превратит его в горсть пепла. Кнопка пуска была рядом, но запустить систему мне не удалось — не были активированы топливные и энергетические системы. Опять проблемы... Впрочем, легких путей я не искал



Я пробежал к противоположному дверному проему и свернул направо. Впереди мое внимание привлекли сразу два неприятных объекта — во-первых, хлипкая металлическая решетка на полу, а во-вторых, свисаюшая с потолка плинная пиана-язык Оба препятствия я преодолел без проблем



Взобравшись по лестнице-трапу, я увиле перед собой бледного охранника. Он с трудом промямлил о том, что, по его мнению тварь не обладает глазами, а ориентируется исключительно по слуху. Что же, прове-



Из смежной комнаты раздались выстрелы и крик, переходящий в бульканье. Я бросился туда и увидел бесславную гибель второго охранника. Увы, помочь бедняге не смог

Я аккуратно подошел к краю и осмотрелся Прямо напротив меня находились два забитых досками входа — один на втором ярусе, а второй — на третьем. Скорее всего, они вели к энергогенератору и топливным резервуарам; эту мысль хорошо подтверждали системы труб и кабелей, ведущих к

Ярусы соединялись лестницами-трапами,



полезные Советы тактика



причем ближайшая лестница была забар рикадирована ящиками. Я решил не лезть туда с монтировкой, а швырнул гранату, тем более, что позади, на ящике, лежал целый склад «лимонок». Грянул взрыв, и три щупальца стали остервенело молотить по железному выступу. Я откровенно позабавился и приготовился освобождать от «лишних» посок пверные проемы.

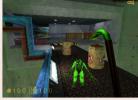


ход и, не отходя от стен, вихрем побежал к первой лестнице. Добравшись до нее, я ки нул в противоположно направлении гранату, так как монстр стал оказывать моей персоне повышенное внимание. Я быстро спустился вниз и со скоростью пули добрался до спасительной двери

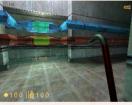


Итак, мой путь начался, вопрос только куда приведет? Коридор оканчивался дверью, которую я открыл дернув рычаг.

На металлическом мосту меня поджидал мутант, который в зеленоватом свете радиоактивной массы выглядел просто жутко. Я немного поиграл с ним, в который раз отработав приемы ближнего боя с монтиров-



Судя по двум трубам, которые уходили во внутрь коридора, я шел к топливной системе. По синей трубе должен течь окислитель по красной — топливо. Если я конечно чтото смыслю в этих вещах!



Коридор свернул к залу, в котором я нашел дверь, ведушую к топливной системе! Но. дьявол, она была заперта. Мои усилия были напрасны — дверь выдерживала давление в 120 атмосфер... Пришлось искать альтер нативные пути.



Я пошел к противоположной стене, где под лестницей бродили два мутанта. Несколько выстрелом, и мутанты уже не бродили, а

Спустившись вниз, я заметил длинный лаз. прикрытый решеткой. Решетка оказалась



менее прочной чем монтировка, поэтому уже через несколько секунд я спускался



Легко спрыгнув на трубы, я сразу же расстрелял тварь, которая находилась за прутьями решетки. Потом повернулся на 180 градусов и пошел до развилки. Там прыгнул на более высокую трубу и повернул налево. Еще один поворот, и я оказался у лестницы, которая упиралась в знакомую мне решетку.



Слева от лаза я заметил движение, поэтому выпрыгнул направо. Напротив меня стоял очаровательный длиннорукий мутант, которому не хватало ума перепрыгнуть через люк. Я продемонстрировал ему прием, который с легкой руки назвал «смертельное касание монтировки».



Коридор оканчивался <mark>д</mark>верью, за которой раздавались неприятные звуки. Я коснулся сенсора, и дверь открылась, представив моему ясному взору двух мутантов. Их пос-



За дверью была гигантская шахта, в кото рой нахолился не менее гигантский вентилятор. Поток, нагнетаемый им, запросто мог понять меня к потолку, к вентиляционным отверстиям. Возможно, что через воздушные коммуникации я смогу попасть к гопливной системе



Спустившись по двум достаточно длинным пестницам, я побрадся по кнопки включения. Лопасти стали раскручиваться, а я, не теряя времени, поднялся на один пролет наверх. Когда лопасти стали вращаться с максимальной скоростью, я шагнул вперед и, подхваченный потоком, устрег

Разбив деревянные преграждения и реш ку, я оказался в вентиляционной трубе. Передо мной прыгала мелкая тварь, которую я расстрелял прямо на лету.

Я пробирался по каким-то трущобам, охва-





ченным красным светом, отстреливаясь изрелка от мелких «вшей»



Разбив последнюю решетку, я оказался в небольшом помещении. Кажется предчувствия меня не обманули — следующая ком ната представляла собой систему управле чей топлива в резервуары ракеты Но к ней еще необходимо было пробрать-



Когда три зомби-мутанта и «вошь» неподвижно лежали не полу, я подошел к пульту. Так и есть — два трубопровода, один для подачи топлива, другой для подачи окисли-теля. Я нажал две кнопки и увидел через смотровые оконца, как по трубам побежала жидкость. Полдела сдела



Назад я вернулся через ту самую дверь, которую не мог открыть, — с внутренней стороны стоял сенсорный разблокировщик замков. Через несколько минут я стоял напротив слепой твари, которая, похоже, разбушевалась еще сильнее



молился всем святым, и бегом помчал ся к лестнице, спустился вниз и прыгнул в жнюю дверь. При этом спринтерском забеге пришлось потратить пару гранат для отвлекающих маневров.

Металлическая лестница была местами <mark>разрушена, поэтому пришлось как</mark> следует разбежаться и прыгнуть через образовавшуюся пропасть, чтобы добраться до завет-



Дальше я припустил бегом, так как где-то вверху раздался взрыв, и вниз полетели ог

ромные осколки. Полобная спешка елва не том. Я едва успел выхватить винчестер и как следует нашпиговать дробью эту тварь

Мостик вывел меня к коридору, вдоль стены которого тянулся толстый силовой кабель. Выходит, я на верном пути.

По дороге я подвергся нападению нескольких «крикунов», которые то же получили свою порцию свинца.



казывали нулевое напряжение в цепи. Но ничего, скоро им будет чего измерять!



Я прошел по коридору, обратив внимание на две любопытные детали — разлитую около прибора воду и на несколько металлических яшиков, которые я вполне мог от-

В дальнем углу комнаты «плевун» устроил небольшой пир, лакомясь телом ученого. Я полошел ближе, избегая языков-лиан, и несколько раз выстрелил в тварь. Похоронить несчастного парня в белом халате я не смогу, но хотя бы не позволю надругаться над телом. Покойся с миром!



Я вышел на металлический уступ и нажал кнопку вызова подъемника. В шахте вспыхнули яркие лампы, а платформа начала медленно ползти вниз



Я зашел в кабину и разрешил движение. Гдето на полпути каб на вдруг резко дернулась и остановилась. Мне совершенно не понравился звук сервомоторов, и я решил поско рее выскочить из опасной ловушки, в которую превратился лифт. Протиснувшись в левый проем, я с силой оттолкнулся и прыгнул вперед, зацепившись на лету руками за прутья лестницы. Спустившись вниз и запыгнув на твердый пол, я подумал, что возвращаться придется тем же путем.

В дальнем углу стоял седой ученый, который издал возглас удивления при моем появлении. Он сказал, что к генератору направился его коллега, но до сих пор еще не вернулся... Он такой рассеянный!.



Я прошел в коридор, залитый лужей радиоактивной массы. Пришлось забираться на трубы и по ним пройти над опасным местом, иначе я бы схватил приличную до-

Спрыгнув с труб, я немедленно выхватил ировку и подработал на свой вкус фи-



зиономию выскочившего мутанта.



Я подошел к котловану и нажал кнопку запуска платформы. Она принесла меня к сектору, по которому ездила по кругу другая платформа, которая в данном случае только мешала моему передвижению. Не отходя от стен, я добрался до лестницы и



Достаточно тонкая лестница вывела меня к первой из двух кнопок включения генератора. А на куполе огромной машины ползал рассеянный ученый, который весьма недружелюбно сказал мне, чтобы я не совал носа в чужие дела. Я ответил, что ухожу и включил кнопку на противоположной стороне генератора, затем быстро сбежал вниз



Мегавольтный разряд превратил ученого в обуглившуюся головешку. В ноздри ударил смрад паленого мяса... Прости, коллега, но я ненавижу хамов!



Я вернулся к ученому, который и на сей раз встретил меня воплем. Но уже радостным Я не стал уточнять что случилось с его коллегой, соврал, что не видел его вовсе.

Путь назад, как я и предполагал, начинался с длинной лестницы. Я поднялся на самый верх, выбрался на уступ и прыгнул вниз на металлическую платформу.



Я зпорово ушибся, так как прыгал с большой На счастье, за металлическими яшиками был стенд с автоматом первой помощи, который привел меня в чувство.

В коридоре я натолкнулся на лужу, которая



теперь была смертельно опасной повушкой. Где-то справа коротил кабель, и вода была под высочайшим напряжением. Я решил соорудить небольшой «мост» из ящиков, чтобы пересечь миниволоем.



Через несколько минут мои попытки увенчались успехом. Я соорудил «мост» у левой стены из двух ящиков и с разбегу в два прыжка пересек опасное место.



Назад, к испытательному пульту, я шел хорошо знакомыми проторенными тропами. Самой сложной частью пути оказался забег с нижнего яруса на верхний уступ, с которого я расчишал в свое время дорогу. Но, так или иначе, через несколько минут я был у заветной кнопки.

Эффект превзошел все мои ожидания. Пламя, ударившее из сопла, было настолько жарким и мощным, что мне пришлось забиться в самый дальний угол комнаты. Жаль, что я не смог в полной мере насладиться зрелищем гибели твари с тремя щупальцами... Зато как ласкал мой слух дикий вопль боли.



Я спустился вниз, и подошел к воронке. ведущей... Одному богу известно куда могла вывести эта дыра. Я спустился по трапу и начал скакать от стены к стене, проникая в самые непра комплекса.



Мой путь вниз окончился затяжным прыжком в воду.



Я вынырнул, подобрал около тела охранника «магнум» — серьезная вещица! набрал в легкие побольше воздуха и отправился изучать подводные достопримечательности



Я проплыл через круглый люк, повер лево и выплыл около небольшого уступа. Рядом была лестница, которая вывела меня к автоматическому стенду подзарядки костюма и автоаптечке

Я вернулся наверх и спрыгнул на трубу. Дальше я двигался по сложной системе

полезные СоВеТы тактика



икаций трубопровода, пока, наконец не выбрался к торчащей из стены секции

Я запрыгнул на самую верхнюю трубу и кру танул вентиль. Затем спрыгнул в отверстие и, разбежавшись, допрыгнул до противоположного лаза в решетке.

Труба некоторое время петляла, затем неожиданно с треском рухнула вниз. Я оказал ся в комнате, где было много всякого добра, часть из которого я с превеликим удовольствием распихал по карманам. Особенно приглянулись сенсорные бомбы, которые в свое время причинили мне так

ЗАПИСЬ ШЕСТАЯ ВКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ!

По мере того как я шел все дальше по коридору, впереди нарастал шум борьбы. Когда я, наконец, вышел к дверному проему, то буквально был парализован увиденным зрелищем. В просторном зале был неравный бой — черно-синий монстр обрабаты вал тепловыми лучами двух спецназовцев. Чужак был раза в три выше своих жертв и, похоже, пули из MP5 не причиняли ему ни



Мое оцепенение длилось не более несколь ких долей секунды. Я прекрасно понимал. что пока не время бросать вызов этому здоровяку, а лучше позаботится о собственной шкуре. Стараясь не попасть под тепловые лучи, я на максимально возможной скорости пробежал к двери в противоположном конце помещения. Краем глаза я заметил наверху за стеклом знакомую долговязую фигуру



Я нырнул в нишу, и тут же выстрелил по бочкам с взрывчатыми веществами, так как рядом справа начали телепортироваться еметатели». Серия взрывов превра тила их в зеленую кашу.



На стене весели указатели, сообщающие, ый коридор ведет к комнате управления, а правый — к генератору. Я отправился вправо, но вскоре вернулся к развилке, так как проход оказался завален облом-



В коридоре из пола била струя раскаленного пламени... Я обошел ее и тут же отпрянул назад, так как впереди засверкали зеленые

молнии. На меня выскочил «мол тель» и тут же попал под огненную струю, превратила его в отлично прожаренный бифштекс. Второго чужака постиг ла схожая участь, а мне оставалась только порадоваться экономии патронов.



Я вышел к мостику, ведущему к заколочен ной двери. Внезапно с потолка посыпались елые осколки, и мост оказался разру шен. Не беда — я приметил, что внизу находится трап, да к тому же, при желании я бы мог перепрыгнуть до противоположного выступа



Из пистолета я перестрелял всех мелких тварей, копошашихся внизу, Затем аккуратно спрыгнул вниз, подобрал две гранаты для подствольного гранатомета МР5, разбил ящики и извлек оттуда на свет божий сенсорную мину. Я поднялся по красной лестнице и в раздумье остановился перед нной дверью.



Монтировка со свистом врезалась в перево разнося деревянные балки в щепки. Через несколько секунд путь был свободен. Прямо напротив входа лежал тяжелоранен охранник. Когла я приблизился к нему, он с трудом сказал, что пока все системы обесточены и нужно включить генератор, который по неизвестным причинам перестал функционировать



Держась подальше от окна, я добрался до правого пульта и взял с него коробку патронов и магазин. Около охранника лежал «магнум», который я с удовольствием разрядил и пересыпал одноименные патроны



Выбравшись из комнаты, я прыгнул вниз и пошел по коридору в направлении указателя. Если он не врал, то я двигался к силовому генератору.



Я неспешно двигался по коридору, старясь избегать обвалов. На пути мне повстречал ся один «молниеметатель» и несколько выпрыгнувших из трещин потолка мелких



ески сверяясь с указателями, я продолжал свой путь. В одной из комнат я встретил двух «одноглазых», которые умудрились попасть зеленым лучом в бочку с го-



Это помещение заканчивалось дверью, которую я открыл с помощью вентиля. Вперел рад<mark>иоактивный бассейн, из которо</mark> го то и дело вылетали фонтаны зеленых искр. Стараясь не касаться их, я поднялся по первому трапу и чуть было не попал под обстрел. Спасла меня только хорошая реак-IIII



Разделавшись с парнем в камуфляже, я поднялся на второй ярус. Там была комна тушка, в которой лежало тело какого-то убитого спецназовца. Вдруг оно стало медленно двигаться в узкую щель в стене, утас-киваемое какой-то тварью. Я не стал тратить патроны...



Самая верхняя плошалка вела к вхолу в помещение, из которого доносились звуки ра диопереговоров. Я решил не рисковать поэтому перезарядил оружие — пришло время проверить в бое «магнум» — и медленно стал двигаться к дверному проему.



Предчувствия меня не обманули — справа сидел в засаде спецназовец, а слева стояла автоматическая пушка. С первым я расправился с помощью «магнума», пустив ему пулю в лоб, а пушку уничтожил гранатой.



Комната оказалась минискладом самого разного вооружения и амуниции. Я обшарил каждый ящик и собрал все, что мог утащить с собой.

А дальше... Дальше начался один из самых интересных и сложных боев. Меня ждали. Ждали с полдюжины солдат. Я отлично осознавал, что мне нельзя ровняться на них по части военной выучки и подготовки. Это были настоящие псы войны, привыкшие убивать, работающие как машины. Но на моей стороне были внезапность и желание



жить. Я убивал, чтобы жить.

Двоих я взорвал вместе с контейнерами с взрывчаткой. Затем я пробрался к постаменту в противоположной части помеше ния и снял еще двоих. «Магнум» укладывал их с одного патрона, при условии, что выстрел производился точно в голову и с близкого расстояния.



Я ждал прямо за дверью, сжимая в потной руке тяжелый пистолет. Совершенно неожиданно я услышал стрельбу и проклятья похоже, что у моих противников появились проблемы. Судя по звукам, они расстреливали мелких чужаков, которые яростно прыгали и тут же падали, изрешеченные пулями.

Выждав пока звуки боя не стихнут, я вор вался в дверной проем и добил тех, кто остался в живых после заварушки.



Восстановить систему питания костюма мне удалось у стенда, к которому вел левый коридор. Автоаптечка находилась в бункере, напротив постамента. Там же я нашел несколько гранат.

Разбив все ящики и собрав амуницию у убитых, я подошел к лифту. Находящаяся рядом табличка гласила, что с его помощью я доберусь до генератора



Я нажал кнопку и прыгнул на платформу. ны тонкими лучами лазеров, и пройти невредимым через них, я бы не смог, как бы ни старался. Поэтому во второй раз лифт спустился не со мной, а с гранатой



Когда я спустился вторично, то от мин остались только одни воспомин ных обуглившихся стен. Меня это устраива

Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



по нему, поглядывая по сторонам. Внизу были два вентилятора, но работал, по неиз вестной мне причине, только один из них



Напротив мостика была металлическая винтовая лестница. Указатель, висевший над ней, сообщал о том, что она выведет меня к генератору



Я шел по ступенькам до самого низа. Часть помещения, в котором я оказался, была затоплена водой, и в ней плавали какие-то от-

Впереди стояла груда яшиков, которая не давала работать механическому приводу генератора. Скорее всего, до наводнения они стояли где-то в углу, а после приплыл к поршням генератора и вклинились между ними. Я расстрелял ящики прямо с лестн цы, не входя в воду. Перспектива искупаться в водоеме с пиявками-пираньями мне не очень-то улыбалась.



Я поднялся наверх, ко второму этажу. Напротив был пульт управления, на котором была выключена одна из двух кнопок подани питания. Я быстро подбежал к нему, стараясь не попасть под бьющие отовсюду неские разряды, и с силой нажал на кнопку. Стрелка вольтметра плавно поползла к отметке номинального напряжения



Со всех ног я бросился назад, к гигантскому монстру, на ходу вспоминая информацию от ученых. Если я все правильно запомнил, то где-то поблизости есть мошный генера тор гамма-поля. Если удастся облучить от ролье мошным потоком такого поля, то он буквально размажется по пространству, ведь основным свойством гамма-поля является разрыв атомных связей и диффузия элементарных частиц в вакууме. Впрочем, неважно... Одно я мог сказать точно штука его прикончит.

Пока я добирался до места стычки с отрядом солдат, все было спокойно. Но, едва поднялся на платформе-лифте, как вновы был обстрелян спецназовцами



Еще один поджидал внизу. Я вышел на «балн» и открыл огонь. Парень мигом бросился вперед, держась около ящиков с взрывчаткой. Это его и погубило...

Через несколько минут я стоял около развилки. Впереди меня ждал монстр

Я <mark>выскочил из укрытия и</mark> стрело<mark>й п</mark>обежал в правый туннель, который был доселе зак-





рыт. За спиной тяжело ступал монстр, я бук-

Коридор свернул направо, и передо мной ись два полюса генератора гаммаполя. Значит ученые не обманули!

Я взбежал по лесенке, которая находилась в правом дальнем углу помещения. Затем вихрем я добежал до пульта управления и дернул рубильник. Монстр в это время был как раз между двумя полюсами..

Зал наполнил грохот, треск и дикий вопль боли. Молнии чернили тело твари, превращая его в вакуум. В ничто.



Я вернулся к лестнице и нырнул в дверной проем. Специально сделанный коридор позволил мне избежать участи черно-сине го монстра, и я благополучно выбрался уже позади полюсов генератора.



Напротив выхода из туннеля была ниша с вагонеткой. Я запрыгнул на нее, избегая касаться железных рельс, находившихся под высоким напряжением



Я запустил систему управления и доехал до центрального круга. Затем соскочил на пол и отправился к комнате управления. Там еще во время первого визита я заметил рычаг, который управляет поворотом центральной круглой платформы.



Добравшись до комнаты управления, я дер нул рубильник и понаблюдал за тем, как повается платформа. Затем, чтобы не тратить попусту время, выпрыгнул через окно вниз.

Я вновь запрыгнул на вагонетку и запустил



SHBAPP

Страна Игр

полезные СоВеТы тактика

ее на полную скорость вперед. Протаранив стену, я въехал в спожную систему подземных коммуникаший...

ЗАПИСЬ СЕДЬМАЯ В ПОДЗЕМКЕ

Через несколько секунд автоматическая тележка замерла у поста. Охранник, находившийся рядом, поприветствовал меня и сжато изложил мне послание от ученых. Оказывается, сеть жепезных дорог выводила к пусковому комплексу, где находилась готовая к запуску ракета. Она должна вывести на орбиту спутник — по словам ученых, этот спутник мог бы спасти комплекс. Военные отменили запуск и оцепили район пуска. Тем не менее ракету нужно была запустить. Мне же нужно было сделать всего ничего: пробраться через посты и укрепления, перебить охрану и осуществить запуск.

Грязно выругавшись, я процедил сквозь зубы, что очень польщен оказанным доверием. Затем грубо отстранил охранника и дернул за рычаг, поднимающий шлагбаум.



Поскрипывая, вагонетка катила вперед. Я внимательно смотрел по сторонам, готовый в любой момент дать отпор противнику. Мое напряжение оказалось ненапрасным — по левую руку от меня на платформе удобно устроились несколько тварей. Не сбавляя хода, я швырнул им гранату — пусть развлеуаются



затем и дап заднии ход назад и дооил гварей, которые выжили после взрыва. Откуда-то сверху раздавалось тревожное попискивание зуммера, а значит где-то рядом была автоматическая пушка. Я немного отъехал назад и в проеме окна заметил краешек треножника. Длинная очередь из автомата разнесла пушку.



Неплохо было бы убрать с дороги металлический крюк, который перегораживал левый коридор. Я немного проехал вперед до развилки и остановил вагонетку. Если я правильно сориентировался, то по правую руку от меня должно быть помещение, в котором я уничтожил пушку. Скорее всего там же находился и пуль управления грузоподъемным механизмом.

Я пробежал по узкому бордюру, проплыл несколько метров в мутной зеленой воде и выскочил на платформу. Напротив меня была тварь, отдирающая куски плоти от тела спецназовца. Яту же открыл огонь, не дав возможности чужаку сориентироваться в ситуации.



Рядом с трупом лежали патроны и энергоблок для костюма. Я прихватил барахлишко, попутно расстреляв «вошь», показавшуюся

Перед тем как подняться наверх, я подошел к автоаптечке и восстановил до максимума зполовье

Перед дверью в контрольную комнату стояла груда ящиков, которые без особого тру-



В маленькой комнатушке я дернул рычаг и понаблюдал, как тяжело поднимается вверх и уходит вбок грузоподъемный механизм. Теперь путь был свободен.



Я вернулся к вагонетке и дал задний ход. Через несколько минут я добрался до места назначения. Остановив вагонетку, я выстрелил в стрелу, тем самым разблокировав поворот налево.



На минимальной скорости тележка катила вперед по темному туннелю. Когда впереди показался круг-подъемник, я остановил вагонетку и соскочил на пол. Дальше лучше было илти на своих люху.



Я не ошибся. Где-то наверху мелькнула тень и раздалась короткая очередь. По звуку безошибочно можно было определить, что стреляют из МРБ. Я бросился к лестнице, отстреливаясь на ходу. Оказавшись наверху, я резко развернулся направо и выстрелил из подствольного гранатомета в двух молодчиков в камуфляже.



В правом рукаве коридора сидел солдат, который обстреливал меня до этого. Я добил его пулей в голову из «магнума». Около трупа оказалось немало амуниции и автоаптечка. Собрав предметы и восстановив здоровье, я полез вверх по металлической



Именно к этому месту я должен был подняться на вагонетке. Можно было вернуться за ней, но говорят примета плохая, и я решил илти дальше пешком.

Впереди раздалось уханье, и в нескольких сантиметрах от меня пролетела граната. Я отскочил, выхватил «магнум» и несколько раз из-за угла выстрелил в фигуру в камуфляже. Покончив с ним, я подобрал амуницию и двинулся вперед.

Из левого коридора разносились звуки



ожесточенного боя. Я решил не влезать, определив на слух, что борьба происходит между «молниеметателями» и спецназовцами. Потихоньку двигаясь вперед, я оказался за спиной спецназовцев.



Там я и стол, пока звуки боя не стихли. Пришло время действовать. Я вылетел из укрытия и всадил пулю в поб солдату, который выскочил на меня справа. На карачках я добрался до пулеметной установки, из которой открыл огонь по спецназавцем, находящимся на противоположной стороне.



Когда все было кончено, я пошел к лестнице. Сверху доносились обрывки радиопереговоров, а значит солдаты были рядом. Поэтому я зашел на середину лестницы и подпрыгнул, чтобы заранее осмотреться. Так и есть — в укрытии поджидал легкой цели парень в камуфляже. Короткая очередь повергла его в панику и парень бросился к дверному проему. Я же получил шанс невредимым подняться по лестнице.



Однако, молодчик поднял тревогу, и мне пришлось схватиться уже с несколькими солдатами. Я валил их из «магнума», стараясь прицеливаться в наиболее уязвимые части тела.

Один из спецназовцев бросился по коридору и тут же был выжжен зеленой молнией твари. В данном случае «молниеметатель» сослужил мне хорошую службу. Я отблагодарил его порцией свинца.



В находящейся рядом комнате меня поджидала засада — справа стоял солдат. Я выкурил его гранатой, и когда он в панике бросился прочь, выпустил в него очередь.



К несчастью, мои старания оказались напрасны — в комнате ничего не было. Зато в соседнем помещении в коробках на полу было припасено несколько пачек патронов для «магнума».

Немного передохнув, я продолжил свой путь. Коридор заканчивался лестницей и, судя по звукам снизу, там меня уже ждали.



Я взял гранату и дернул чеку... досчитал до трех... и швырнул ее в направлении шума. На меня с перекошенным лицом вылетел солдат, которого я уложил из дробовика.



Справа шел ожесточенный бой, в который я, разумеется, не стал вмешиваться. Пока враги дерутся...

Вскоре все стихло. В этот раз опять бой выиграли солдаты, для которых мое появление стало полной неожиданностью. Воспользовавшись этим, я перебил всех солдафонов.



Я продолжил свой путь по подземке. По правую руку от меня была платформа, на которой несли боевое дежурство три спецназовца. Я перебрался на ту же сторону и на корточках стал двигаться вдоль стены... Одного я бил из «магнума», а двух оставшихся осчастливил гранатой из гранатомета. Меня тоже немного задело, но это были царапины.



Я перешел на другую сторону, сунулся в арку и тут же отскочил назад. Мой слух ласкали стоны раненых солдат и вопли боли чужаков... Деритесь, милые!

Стараясь не наделать много шума, я медленно шел по коридору. Бой окончился не в пользу чужаков, и мне пришлось добить едвоих солдат, прежде чем территория стала относительно безопасной.



Из-за заколоченной двери разносились проклятья. Я освободил проход и вошел в небольшую комнату. За ящиками стоял охранник, видимо оставленный здесь солдатами. Неожиданно сзади раздался резкий шум — я мгновенно развернулся и выстрелил из дробовика. Тяжелый заряд словно игрушку подбросил тело «молниеметателя» и отшвырнул с стене.



Я предложил пленнику продолжить путь вместе, он с радостью согласился. В комнате с двумя автоматами с газированной водой на нас напали две мелких твари, которых тут же снял мой партнер по оружию.



А дальше я впервые на своей шкуре почувствовал разрушительную мощь выстрелов автоматического пулемета. Только отменная реакция вкупе с натянутыми до предела нервами спасти меня от неминуемой смерти. Я некоторое время отсиживался за деревянными ящиками, затем выскочил и бросился вперед, в два прыжка преодолев расстояние до ДОТа и замер около стены. Я быле двего лишь в полуметре от дула пулемета, но он был абсолютно не опасен, так как я находился в мертвой зоне.



Немного сдвинувшись, я увидел фигуру солдата, который с проклятьями пытался повернуть орудие в моем направлении, но тщетно. Я расстрелял парня из автомата...

То что я увидел за ДОТом откровенно меня развеселило. На стене красовалась надпись «Сдавайся, Фримен». Я долго хохотал, тепо буквально сводили судороги от смеха — это была запоздалая нервная реакция на напряжение последних часов.



Придя в себя после такой разрядки, я подошел к красной двери и расстрелял с большой дистанции две сенсорные мины.



Затем я с боем спустился по красной лестнице, угостив гранатой из подствольника опинокого солпата.



За дверью стояла вагонетка, готовая в любой момент двинуться вперед. Я не стал торопиться, а сначала обшария все пространство вокруг. Моя любознательность была вознаграждена — я нашел упаковку патрон для «магнума» и блок подзарядки батарей энергокостюма.



Я включил первую скорость и спрятался за приборной панелью — впереди были установлены сенсоры, которые я мог бы задеть. А по практике я знал, что подобные проколы к хорошим последствия не приводят. Остановив вагонетку у выхода из тоннеля, я расстрелял двух «плевунов».

Остановив вагонетку около двери, из которой доносились зловещие звуки, я спрыгнул



SOLUTIONS, TACTICS, FAQ'S

на платформу и замер, выжидая момент для атаки. Ударом ноги я открыл дверь и сразу выстрелил из «магнума» в зеленую тварь. Справа не стене было выведено «Ты покойник, Фримен». Да, похоже моя голова становится все более и более ценной. Странно только, что когда я занимался научной деятельностью к мне такого внимания не оказывали...



Удивительно, как в таком маленьком объеме поместилось столько всякой нечисти. Не успел я подойти к умирающему солдату, как откуда-то бросилась «вошь»; над телом меня норовил схватить язык-лиана... Правда, эти неудобства компенсировались большим количеством боеприпасов, разбросанных по округе.



Я вновь вернулся к вагонетке и продолжил двигаться дальше. За поворотом я попал под обстрел из тепловой пушки. Белый луч, сжигающий на своем пути все, что может гореть, прошел аккурат над моей головой. Я успел пригнуться и спрятаться за приборным щитком вагонетки.



Я не стал сбрасывать скорость, и поравнявшись с солдатом-стрелком, всадил ему в голову пулю из «магнума».



Впереди были установлены сенсорные мины, специально для меня, как гласила надпись на стене. Сколько чести! Я выстрелил по черной коробочке на стене, предварительно отъехав на безопасную дистанцию.



Впереди я заметил шлагбаум, который преграждал дорогу. Заблаговременно остановив машину, я решил сначала разведать обстановку.

HALF-LIFE



осторожность оказалась ненапрас ной — справа находилась целый отряд еметателей». Я в который раз доказал им превосходство огнестрельного оружия над ударом электричества.



В коридоре я увидел три ящика, из-за котовалась лестница. На лестнице были установлены сенсорные мины, которые я благополучно расстрелял с большой дистанции.



ерное я тщеславен, а может быть просто был обделен славой, но мне польстило, когда я услышал страх в голосе командира. «Убейте же его, наконец!» — ревел в рации чей-то голос. Сильно напуганный голос.

Я подзарядил костюм и дернул рычаг. Путь стал свободен, по крайней мере, на некоторое время.



На обратном пути я разбил два ящика и в одном из них обнаружил прелюбопытней шую вещицу — мину с радиоуправляемым взрывателем. Уж кто-кто, а я ей придумаю толковое применение.

Без особенных проблем я добрался до следующего поста, где меня встретили уже куда более серьезно. Сначала, не выходя из-за прикрытия стены, я уничтожил четверых спецназовцев, для чего мне потребовалась одна обычная граната, одна подствольная, и длинная очередь из автомата. Солдаты прятались за деревянными ящиками, которые плохо защищали от взрывов, тем более, что я старался зашвырнуть гранаты за их спинь

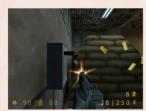


Разобравшись с этими ублюдками, я перешел ко второй части моего плана. Со всех ног я пробирался к заветному рубильнику, который находился справа от ДОТа, прячась от выстрелов за стенами и стараясь не поднимать головы



Меня все же немного задело во время последней перебежки. Я дернул рубильник и расстрелял солдата, засевшего в долговре

ой огневой точке — он немного высовывался из оконца на задней стене.



За все старания и риск я получил свободную дорогу вперед... До следующего поста.



Когда по правую руку от меня показалась платформа, я остановил тележку. Впереди был лифт, на котором я покатился наверх и поспешил вернуться обратно — так как проход был уставлен ящиками со взрывчаткой.



В ящиках, стоящих в коридоре, а так же на дне шахты лифта, я нашел несколько радиоуправляемых бомб. Я бросил взрывпакет на дно лифта и отправил его вверх, затем с садистской ухмылкой нажал на кноп



Вновь поднявшись наверх, я убедился, что одним выстрелом убил сразу двух зайцев, первым из которых оказался забаррикады рованный путь, а вторым — солдат, остан ками которого была заполнена комната.



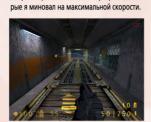
В одном из ящиков была запрятана батарея для костюма. Приладив ее к энергосистеме я начал спускаться по красной металлической лестнице. Когла по пола было около полутора метров, я обернулся и увидел солдата-охранника, стоявшего спиной. Воспользовавшись моментом, я выстрелил ему в затылок из «магнума». Подло, конечно, но зато очень эффективно



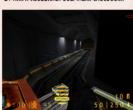
Затем я поднялся по той же лестнице на са мый верх шахты, где в яшиках нашел некоторое количество амуниции. Территория была полностью очищена и я мог спокойно



саясь быть обстреливаемым со всех сторон. Впереди прямо из стен били разряды, кото-



Около поворота я остановил тележку, так как впереди опять были сенсорные мины. От них я избавился обычным способом.



Через неско<mark>лько минут я добрался до рабо-</mark> тающего конвейера, транспортирующего



По правую руку были деревянные ящики, из-за которых раздавался подозрительный шум. Не долго думая я швырнул туда грана-



Стараясь не попасть под тяжелые ящики, я побрался по рубильника и поднял шлагбаум. Затем вернулся к вагонетке и продол жил путь. Объехав конвейер, я попал под обстрел тепловой пушки. Как и в прошл раз, я спрятался за приборный щиток и, приблизившись, расстрелял солдата.



Очень быстро я убедился, что катаюсь по замкнутому кругу. Встретив поворотную стрелку я выстрелил в нее и вагонетка пошла прямо, вместо того, чтобы повернуть на-



Я остановил машину рядом с туннелем, зная чем может закончится движение по шахте без предварительной зачистки терри-

Около лестницы, в самом низу, были установлены сенсорные мины, которые я по-дорвал гранатой.

Спрыгнув вперед так, чтобы не задеть крас-



ную полоску лазера, я бросил гранату в дверной проем темной комнатушки из ко-



Там я нашел автоаптечку и приличное количество вооружения, особенно много было гранат. Внимательно осмотрев разлоый надвое круг-подъемник я понял, что дальше придется идти пешком...



Я шел по левой стороне, затем резко бросился направо, завидев впереди ДОТ. По прикрытием яшиков я медленно полз. пока не уперся в кирпичный выступ. Потом я так же осторожно пробрался в зазор между стеной и этим самым выступом. Одним выстрелом из «магнума» я уложил мечущегося



Затем вихрем пробежал до боковой стенки огневой точкой и откуда уничтожил стрелка. Он-то думал, что находится в полной бе-



Коридор вывел меня на свежий воздух... Но по-настоящему насладиться свободой открытого пространства я не мог — впереди маячили фигуры двух солдат, «Фримен»... «Саботаж»... «Вооружен и очень опасен». Я тихо подбирался за их спинами, слыша обрывки радиопереговоров. «Опасен так опасен», — подумал я, выдергивая чеку и счи-



Я не сомневался, что вышел прямо к старто вой плошадке. Я пробежал к красной двери напротив меня, открыл ее с помощью минипульта. Затем была еще одна точно такая же дверь, а за ней... За ней уже меня ждали.

Я был в очень невыгодном положении: находясь в узком коридоре, трудно воплощать в жизнь стратегические уловки и вести маневры. Тем не менее, мне удалось уложить всею троицу благодаря подствольному гранатомету, из которого я обстрелял молодчиков пока они приближались ко мне.



ямством я пробирался к пульту запуска. За красной дверью оказался короткий ко-

ридор, оканчивающийся комнатой, бук вально нашпигованной взрывчаткой. Детонаторы были соединены с сенсорными лазерами. Одного взгляда было достаточно, чтобы понять — подняться по такой лестнице, не задев полоски лазеров, не возмож-



Пришлось сооружать в дальнем углу комнаты пирамиду из легких алюминиевых ящиков. Забравшись на самый высокий из них, я добрался до двери в комнату управления.



Двое солдат ждали меня прямо в коридоре, недалеко от обезображенного трупа ученого. Я потратил на них два патрона из «магнума». Меня тоже задело, но я не обращал ия на царапины



Я прошел по рабочим местам, то и дело спотыкаясь о трупы ученых.



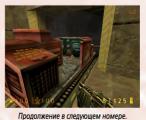
Во второй комнате я нашел заветную кнопку пуска. Кажется, запуск ракет стал моим



Когда пол перестал трястись, я вернулся ко входу в комплекс. Справа раздви рытые доселе створки ворот, в них-то я и направился на свою погибель



<mark>Лестница-трап вывела</mark> меня в помещение с большой красной вагонеткой, которая была явно больше и мощнее тех, на которых мне приходилось ездить доселе. Я включил питание и поставил указатель скорости в



СИ



CREDITS (PC/N64)

Фанатам Звездных Войн посвящается. В конце игры появятся титры, в точности скопированные из соответствующего фильма.

LEIAWRKOUT (PC)

Внимание: Активирует Force Feedback!

GUNDARK (PC)

Внимание: Позволяет настроить Force Feedback!

RADAR (N64)

Делает радар намного более реалистичным: корабли, летающие высоко, будут выглядеть ярче, ниже — более тускло.

CHICKEN (PC/N64)

Играть в качестве AT/ST.

ACE (N64)

Режим игры для настоящих асов. Действительно ОЧЕНЬ сложно играть!

DIRECTOR (PC/N64)

Позволяет просмотреть все мультики. Выберите «At the Movies» в меню, отображающем рекорды, которые были установлены в Rogue Squadron.

MAESTRO (PC/N64)

Позволяет прослушать все мелодии. Чтобы активировать код, выберите «Concert Hall» в меню, отображающем рекорды, которые были установлены в Rogue Squadron.

IGIVEUP (N64)

Дает бесконечное количество жизней.

IAMDOLLY (PC)

Дает бесконечное количество жизней.

TOUGHGUY (PC/N64)

Предоставляет все Power-up'ы, доступные в игре.

USEDAFORCE (PC)

Действие этого кода неизвестно.

FARMBOY (N64)

Открывает доступ к Millenium Falcon в миссиях, выполнение которых не требует использования Speeder.

TIEDUP (N64)

Открывает доступ к TIE Interceptor в миссиях, выполнение которых не требует использования Speeder.

HARDROCK (N64)

Есть предположение, что этот код сработает и в РС-версии. Однако действие его до сих пор невыясненно.

HERETIC 2

Чтобы вводить коды, следует вывести консоль клавишей <~>.

playbetter — режим бога (включить/выключить)

Twoweeks — power-up (включить/выключить)

Meatwagon — уничтожить всех монстров, за исключением боссов.

Victor — уничтожить всех монстров, включая боссов.

Angermonsters — монстры становятся злыми.

Crazymonsters — монстры становятся очень злыми.

Kiwi — ходить сквозь стены (включить/выключить)

Showcoords — показать коорлинаты.

Weapprev — выбрать предыдущее оружие.

Weapnext — выбрать следующее оружие.

Вызов предметов — **spawn** <название предмета>

Название предметов: item weapon firewall item_weapon_maceballs item_weapon_magicmissile item_weapon_phoenixbow item_weapon_redrain_bow item_weapon_sphereofannihilaitem defense meteorbarrier item_defense_polymorph item_defense_powerup item defense ringofrepulsion item defense shield item defense teleport item health full item health half item_mana_combo_half item mana combo quarter item mana defensive full item_mana_defensive_half item_mana_offensive_full item mana offensive half item puzzle canvonkey

item_puzzle_cloudkey

item puzzle cog

item_puzzle_crystal

item puzzle dungeonkey item puzzle highpriestesskey item_puzzle_highpriestesssymbol item_puzzle_hive2amulet item puzzle hive2gem item_puzzle_hive2spear item puzzle minecartwheel item puzzle ore item_puzzle_plazacontainer item puzzle potion item puzzle refinedore item puzzle shield item_puzzle_slumcontainer item puzzle tavernkey item puzzle tome item puzzle townkey

Коды, действие которых неизвестно:

suckitdown nextmonsterframe say_team say use

kill config precache

setenv

reconnect connect

exit quit

record changing

snd_restart userinfo

pingservers freezeworld

autoweapon

sc_framerate shownames

showclamp

doubletap_speed mouse_sensitivity_y mouse sensitivity x

lookstrafe lookspring

lookspring freelook

TOMB RAIDER 3

Пропустить уровень:

- вытащить пистолеты.
- сделать один шаг назад.
- сделать один шаг вперед.
- присесть и встать.
- три раза повернуться по кругу
- прыгнуть вперед

Все оружие:

- вытащить пистолеты.
- сделать один шаг назад
- сделать один шаг вперед
- присесть и встать.— три раза повернуться по кругу.

— прыгнуть назад.

NHI '99

Создавая нового игрока, введите одно из нижеследующих имен. Затем кликните на «Check», после того как появится сообщение «Player is already in the Database»:

Dave Warfield, Funky Swadling Cory Yip, Bryce Cochrane John Rix, Jeff Dyck Trent Shumay, Jeff Mair Paul Martin, Andy Harris Chris Deas, Lance Wall Mark Lesser, Hong Chin Trent Shumay, Bruce McMillan

Введите эти коды непосредственно во время игрового процесса:

MANTIS

У игроков сильно вырастают ноги, руки и шеи.

NHLKIDS

Игроки своими размерами сильно напоминают летей.

HOMEGOAL

У команды, играющей «дома», появляется гол.

AWAYGOAL

У приезжей команды появляется гол.

PENALTY

Режим пенальти.

INJURY

Происходит нарушение.

ZAMBO

На льду появляется очень странное существо.

VICTORY

Фейерверк.

FLASH

Вспышки фотокамер с трибун.

Во время игрового процесса кликните на **«Exit**», зайдите в «В» и programing. Введите:

warp9 — несколько ускоряет игровой процесс.

Eaonline — позволяет играть в Интернете.

Headbone — у игроков появляются большие головы.

Buffed — игроки становятся очень большими. **Quicker** — все игроки становятся

очень быстрыми и сильными. **Nobody** — на трибунах исче-

зают люди.

RECO

Во время игрового процесса нажмите **<Ctrl>+<X>** и введите следующие коды:

Cavalry — неуязвимость.

Hemmit — доступ к вооруже-

Medic — восстанавливает поля.

Kogы PlayStation v2000

Все оружие

Во время игры зажмите **R1** и введите следующий код:

Влево, влево, квадрат, круг, R2, вправо, треугольник, L2.

Если вы все сделали правильно, то вас оповестят об этом звуковым сигналом.

Однако для того чтобы этот код заработал вам придется нажать на паузу и в списке опций быбрать **cheat menu**.

X GAMES PRO BOARDER

Все трассы

Чтобы открыть все обычные трассы введите следующий пароль:

X, O, X, треугольник, треугольник, квадрат.

Играть за Ollie B

В окне ввода паролей введите:

треугольник, X, квадрат, X, треугольник, O.

Последняя супертрасса и секретные герои.

Чтобы открыть эту трассу и получить себе секретных героев в окне ввода паролей введите:

квадрат, треугольник, X, квадрат, O, O

SPYRO THE DRAGON

Спасение от неминуемой смерти

Этот трюк работает на любом из игровых уровней. В тот момент, когда вы будете точно уверены в том, что вас ждет неминуемая смерть (например вы оступились и летите в пропасть) вы можете избежать потери жизни всего лишь нажатием паузы и выбором опции «выход из уровня».

ДЕМОВЕРСИЯ CRASH BANDICOOT: WARPED

На экране заставки, как только на нем появится фраза «Press Start», одновременно нажмите на L1 и треугольник. Таким образом вас выбросит в демоверсию другой игры от Sony, Crash Bandicoot: Warped.

CN

PC CD-ROM

6

055

Enter

Raider 3

полезные СоВеТы

TOMB RAIDER 3

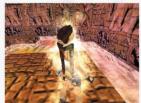
Начало в номере 34 (январь).

В комнате перепрыгните через яму и схватите Gem. Теперь повисните на краю ямы и прыгайте в темноту. Знакомое шипение Зажгите спичку. Ваууууу! 4 милые кобры составили Ларе компанию. Пока вы стоите на цветочке в центре, они не жалят, но стоит только шевельнуться — и укус гаран тирован. Не покусанной Ларе отсюда выбраться все равно не удастся, поэтому просто долго и упорно стреляйте в них, а затем примите аптечку. Когда вы сделаете шаг к рампам — сзади с горки покатится камень — прыгайте по ним из стороны в сторону, пока валун не прокатится. Сразу за рампами еще 6 кобр — бросьте спичку и



расправьтесь с ними по очереди. Подни майтесь и ползите в проход — за ним аптеч ка и Gem. Наклонный спуск ведет в комнату с Боссом, вернее, даже не Боссом, а так, полбоссиком. мелочь, в общем. Сохранитесь, затем нанесите ему визит.

Босс довольно медлителен, но знает закли нания Вуду и метко стреляет, если просто стоять и ничего не делать. Идеальное место для битвы — дальняя платформа с Grenade Launcher за Боссом





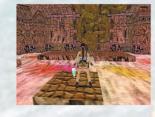
Битва состоит из нескольких важных пра

- нельзя дать ему поджечь Лару (огненные сгустки, которыми он швыряется, могут изжарить Лару даже в воздухе, кроме того, они отлично отскакивают от стен);
- нельзя падать в воду она отравлена;
- нужно все время прыгать из стороны в сторону и стрелять (ружьецо, пистолеты).

Несмотря на кажущуюся сложность, победить босса очень просто, достаточно всего лишь нескольких выстрелов. Когда он ум рет, можно будет взять гранатомет и грана-



ты на платформах — гранаты ему не прининяют вреда. Затем в центре комна возьмите Infada артефакт, и ваше приклюие в Индии завершито



NEVADA Level 1. Nevada Desert

Враги: грифы, змеи, охранники

Убейте нескольких грифов. За второй змеей справа — ракета. Идите в проход за



озерцом — он заворачивает направо. В конце толкните камень слева — под ним патроны. Прололжайте пвигаться по горной тропе. Прыгайте на среднюю коло повисните на ее дальнем крае слева и спус кайтесь. Внизу за колючей проволокой и тремя змеями — \$1 аптечка, Gem и спички. Выйти можно снова, сдвинув тот же камень

Горная тропинка приведет Лару к металли конструкции. Из-за нее вылетит Stealth бомбарлировшик — не пугайтесь



бомбить Лару не будут. Теперь вы над каньоном. Ближайшая задача внутрь металлического бункера. Прыгайте по горной тропинке вдоль скалы справа Убейте змею в кустах. В конце прыгните на наклонный скат — стену каньона, повисни те на руках, пройдите влево и падайте на плоскую платформу внизу. Прежде чем прыгать на каменную арку через пролет переди и подниматься к бункеру, зайдите за угол и возьмите большую аптечку. По пути к бункеру убейте еще одну змею. В крь ше бункера дыра — падайте в воду.

Когда вылезете из воды, слева будет водо

пад. Бегите по тропинке от водопада. Через пару выступов нападет гриф, попытается разодрать одежду Лары в клочья и столкнуть в воду. В конце тропинки сохранитесь и с самого высокого места прыгайте через каньон на противоположную сторону (там видны две трещины) и хватайтесь руками. Вся стена — одна большая лестница. Ползи те вниз, падайте и хватайтесь, пока ни достигните ниши справа внизу, над водой — S2 патроны. Ныряйте в воду и собирайте патроны по дну, а под водопадом возьмите спички. Вылезти можно спева от него на красную плоскую платформу. Выбирайтесь на тропинку и возвращайтесь к стене-лес тнице, только теперь ползите наверх, на платформу. Продолжайте двигаться по тропинке, теперь уже к водопаду, убейте змею в кустах. Не падайте в яму на платформе за кустами — окажетесь в воде. Повисните на руках на уступе здесь же, падайте и хватай тесь за трещину внизу. Идите на руках вле во, до платформы, подтягивайтесь те к стене, снова подтягивайтесь и делайте сальто назад на платформу выше, с Gem Бегите к пещере — похоже, кто-то хочет здесь что-то взорвать #40, но нужен



Detonator Key

Возьмите Gem и спички и бегите к краю платформы, к водопаду. Прыгайте через выступ по направлению к следующему плоскому участку в скале, хватайтес дется немножко пройти на руках и подтянуться. Прыгайте с разбега на наклонную платформу между водопадами, а с нее на плоский выступ на другой стороне каньона и берите аптечку. Теперь прыгайте и хва тайтесь руками за трещину в стене, затем идите до конца вправо. Когда камера покажет общий вид сцены, вы увидите, что Лара висит над наклонным спуском, отпускайте руки, скользите вниз и делайте сальто назад на платформу за спиной. Прыгайте по выс тупам вверх по течению реки до пещеры и

На берегу слева в углу нависшее каменное образование. Ползите под него, залезайте по лестнице вверх и делайте сальто назад — S3 Uzis и патроны. Секрет охраняет змея Спускайтесь обратно в пешеру с колесом —

противоположной стороне пещеры видется водолад (забираться со стороны пра вой стены). Если пропрыгать по платформам дальше в этом направлении, то уви те второй водопад — в нем лежит ракета, но это не секрет игры. Слева от змеи есть проход в маленькую комнатку с шахтой лифта. Внизу виден Detonator Key, но взять его пока нельзя. Возвращайтесь к колесу и забирайтесь на него. Наверху бегите впе ред по сухому руслу канала. На берегу убей те змею и двух грифов и ныряйте в воду Внизу справа рычаг, который открыва напротив заслонку с патронами. Плывите в левый край бассейна, до стены, нажмите на рычаг и ныряйте в открывшийся люк в дне между двумя балками. Здесь же дерните за второй рычаг и плывите дальше. Таким образом вы перенаправили воду в шлюзе на водяное колесо. Затем последует третий рычаг, который откроет заслонку впереди, и, наконец, Лара выберется на платформу за пвумя водопадами. Нажмите на рубиль ник в конце коридора — он поднимет лифт c Detonator Key. Вылезайте на берег и беги те за ключом, по пути собирая предметы на дне высохшего русла реки.

Убейте охранника, возьмите ключ и возвращайтесь в пещеру с динамитом. Для этого не потребуется падать в воду — просто прыгайте по платформам в обратном направлении, вдоль левой стороны пещеры и ушелья. Нажимайте рукоять взрывателя После взрыва покатится каменюк — отпры гивайте впево. Исспелуйте образовавшиеся проломы. Поднимайтесь по левой стене забирайтесь на плоскую платформу впереди. Далее по периметру обходите скалу и залезайте на другой стороне еще выше, на спедующий выступ. Внизу — база. Спускай-



тесь и бегите вокруг забора, мимо пещерь справа, до самого конца — в стене будет отверстие. Ползите в проход, а когда увиди дырку — прыгайте не вниз, а вверх. Забиесь еще выше и ныряйте в воду. Нажмите два рычага: в тоннеле и за колонной — и бегите в пещеру. Внизу, перед входом в желтый бункер расстреляйте двух змей, внутри нажмите на рычаг — какое-то

Возвращайтесь к базе (забраться наверх можно прыжком в сторону с плоского выступа рядом с наклонным спуском). Бегите снова в проход в стене и теперь в том месте, где дырка, прыгайте вниз. Расстреляйте охрану (осторожно, забор под током!), забирайтесь по лестнице в здание с колог ми, ныряйте в резервуар, в котором теперь есть вола, и выбирайтесь на поверхность здесь же, за стенкой. Прыгайте в открытую створку двери через забор на базу — Лара лится на ящ<mark>ике. Расстреляйте о</mark>храну (5 человек), садитесь на байк в ангаре и на



крыше соседнего здания берите карточк



идите внутрь здания. Одна из дверей внутри открывается карточкой. Нажмите рубиль ник — отключится подача тока к забору. От крывайте главные ворота базы, садитесь на байк и направляйтесь в пещеру. По камен ному трамплину перепрыгивайте через последнее ограждение инсталляции. Уровень закончится — Лара разобьется и будет



Level 2. High Security Compound.

Враги: охрана базы, спецназ

Призна: заключенные

У Лары отнимают все вещи. На этом уровне полезно натравливать пленников на охран ников — в результате Лара прямо не участвует в стычках

Встаньте на окно и, когда придет охранник, чтобы утихомирить Лару, бегите в коридор и открывайте соседнюю камеру. Заключен ный быстро справится с охран тем временем сможете выпустить всех остальных и учинить маленький бунт. После этого идите в левую дальнюю камеру (на противоположной стороне помещ Толкайте ящик в стене — увидите тоннели слева. Ползите в тоннель и увидите второй ящик — толкайте и его. Первый секрет лежит на месте второго ящика. Вот как его достать: толкайте первый ящик (он будет теперь справа) два раза вперед — пока ни увидите тот же тоннель (также увидите ды ру в потолке — выход на крышу). Теперь тяните на себя второй ящик два раза, пол в тоннель и вылезайте с другой стороны. На месте второго ящика — \$1 аптечка. Залезай те на крышу и бегите по проходу. Через кооволоку можно либо перепрыгнуть, либо пройти шагом (c SHIFT). Нажмите рычаг в конце — откроется люк у Лары за спиной. Залезайте на боковую платформу и спускайтесь оттуда вниз по лестнице — до веленого тоннеля. В конце проваливайтесь в люк. Можно в первый, можно во второй — вы в центре управления. Охран



вооружен пистолетом, так что дождитесь когда он повернется спиной и далеко отой дет, а затем нажмите на рычаг в комнате с приборами — откроется дверь в соседнее помещение с камерами, и заключ быстро расправятся с охранником, а Лара получит карточку Keycard Type A для двери



За коридором слева дверь в туалет, прядальнем конце. За туалетом дверь в комнату с ящиками. В ее потолке есть две дыры. Двигайте дальний ящик под левую дыру и залезайте наверх. Когда Лара нажмет ры за трубой, комната с ящиками наполнится водой, и можно будет доплыть до второй дыры и вылезти наверх. Бегите по коридору до следующей дыры. Внизу — раскаленная кухонная плита. Можно перепрыгнуть через яму, пробежать по длинному открытому проходу, на руках пройти над колючей проволокой, спрыгнуть в дыру в конце, открыть дверь и дернуть за рычаг — конфорки плиты выключатся (возвращаться обратно тем же путем, так как теперь дверь в туа лет не открывается — там вода). А можно всего этого не делать и просто спрыгнуть в кухню на горячую плиту и сразу на пол -Лара не успеет поджариться. Выходите в дверь кухни, открывайте правую из двух дверей в коридоре — в столовую. Теперь открывайте левую — за Ларой погонится анник. Бегите от него спринтом к ближайшим заключенным в центре управле ния — они с ним разделаются, а Ларе достанется аптечка. Возвращайтесь в комнату, в которой сидел охранник, и нажимайте кнопку на стене — откроется вентиляцион ная шахта в кухне. За вентиляторами бери-



те Gem, скользите, хватайтесь руками и идипестнице. Когда откроется люк наверху, вылезайте и бегите вправо по коридору стоит заключенный. В конце залезайте по решетке наверх и окажетесь в зеленом коридоре. Подождите, пока охранник пройпево, в тупик, и бегите вправо, через плошалку, за ящик. Справа проход с лазерными ловушками, поэтому бегите влево и спускайтесь вниз. Откройте камеру с заклюным — он поднимется наверх и убьет охранника, а Ларе достанется Keycard Type В для двери в правой стене плошадки. Кнопка внутри отключает лазерные ловушки в пе. Теперь бегите туда и спускайтесь по лестнице — площадка охраняется. Беги-



те в левый коридор и отпирайте первую камеру — два молодца поднимутся и рутся с охранником. Возьмите у него Yellow Security Pass и используйте у ближайшей двери

Внутри ангар со Stealth бомбардировщи ком. Бегите по проходу. Внизу вооружен-



в<mark>айте вниз, в комнат</mark>у с охран

и дергайте за рубильник, пока тот не присоткроется дверь. Пры через зловредный лазерный луч, лучше сразу в дверной проем (в моем случае охр ник сам стал жертвой луча). В конце коридора спускайтесь на платформу внизу и бегите по тропинке до конца. С этого места можно залезть на крышу, либо прыгнуть в коридор через пролет. Прыгайте в коридор и в конце нажимайте кнопку — радар на крыше отъедет, и под ним откроется отверстие. Внизу вода, но прыгать туда небезопасно — внизу работает вентилятор. Воз вращайтесь на тропинку и прыгайте с самого низкого места на пол. В противоположных стенах котлована есть лестница и проход. Поднимайтесь по лестнице и, не прив лекая внимания часового (он охраняет второй секрет), бегите вправо. В тоннел вверху берите второй Yellow Security Pass. Возвращайтесь в котлован и бегите в проход на противоположной стороне. Откройте дверцу: за ней в стене слева нельчик, по которому можно проползти к воде в центре, но он пока не нужен. Этим путем можно будет вернуться за секретом. Бегите в противоположный конец, к приборам, и примените Yellow Pass — вентилятор под водой в центре будет отключен. Поднимайтесь по лесенке рядом и прыгайте в во ду. Не надо залезать в зеленый тоннель в нем рычаг, который закрыва только что открытую вами дверцу, — вы не сможете вернуться за секретом. Ныряйте в шахту в центре и плывите по подводным рам до рычага. После него будет комната. Залезайте на платформу, перепрыгивайте через лазеры в воде и плывите дальше — попадете в грузовой отсек базы Перелезайте через ящики справа — будет дверца в комнату с пистолетами и Desert Eagle. Наконец-то, у Лары есть оружие! У выхода не заденьте лазеры — заработает пушечка на потолке.

Возвращайтесь тем же путем к выключен ному вентилятору и плывите в тоннельчик у самого дна — вы выберетесь в коридорчике с охранником и вскоре увидите дверь которую заранее оставили открытой. Сбе гайте за S2 — Grenade Launcher (карточка

для двери у убитого охранника) и возвращайтесь в грузовой отсек. Там бегите вверх и расправьтесь со всеми охран никами и собаками. У одного из них возь-



мите Blue Security Pass. В конце тоннеля примените Blue Security, убейте охранника и нажмите кнопки на стене. Появится еще один охранник с собакой и заработает конвейер. Спускайтесь и забегите в открытую дверь на открытой площадке перед воротами — там большая аптечка. Возвращайтесь в грузовой отсек. Залезайте по ящику на платформу с краном наверху и оттуда, цепляясь руками за потолок, идите на платформу с перилами справа (по пути захвати-



мешения). Убейте охранника наверху и возьмите поспепний Yellow Pass пля ворот внизу. Спускайтесь и открывайте ворота Убейте двух охранников на складе, на куче ящиков возьмите гранаты. Прячьтесь в кузове грузовика и Лара отправится на уро-



вень Агеа 51

Level 3. Area 51

Враги: охрана базы, спецназ

Прузья: заключенные

На этом уровне надо расправляться с охранниками быстро, пока они не включили сигнализацию. Используйте Desert Eagle или МР5 для точной стрельбы.

Возьмите аптечку слева за ящиками и убейте охранника. В конце коридора возьмите MP5, патроны и нажмите рычаг. Нажмите кнопку (но не сигнализации), чтобы открыть проход в стене спева. Внутри аптечка и еще один проход, который ведет к пере ощейся лазерной ловушке — пригни тесь. Слева аптечка, а справа лестница. Пока лазеры в левом конце коридора, бегите спринтом вправо и прыгайте на лестницу leрез проход будет коридор, который на пичкан статическими лазерными ловушками. Убейте охранника. В левом конце коридора комната с пленником и аптечкой. Возвращайтесь обратно и ползите под первой ловушкой из лазерных лучей. Затем — в дыру в стене, чтобы не сработала пушечка. В коридоре убейте охранника, а в конце нажимайте рычаг и проваливайтесь в люк. Прячьтесь за колонной справа. За углом часовой с винтовкой с оптическим прицелом. Если он успеет нажать на сигнализацию, то захлопнется дверь с S1 и секрет будет недоступен. Подстрелите часового и двух псов, прыгайте вниз и нажимайте рычаг. Проваливайтесь на платформу еще ниже и убейте еще одного охранника. Теперь слева и оава от вас два открытых то Сползайте в правый за секретом S1 Gem и возвращайтесь в левый. Возьмите патронь и проваливайтесь вниз. Прикончите еще одного охранника.

За углом отоприте камеру с заключен-— он возьмет на себя прибежавшего охранника. В другом конце коридора лазерные ловушки с пушечками, поэтому ползите в тоннельчик в стене, берите аптечку и ружьецо. В коридоре расправьтесь с еще одним спецназовцем и нажмите две кнопочки в разных концах коридора — увидите еще двух охранников в секциях рядом. Бе-

полезные Советы тактика

гите в центральную часть коридора и сражайтесь с ними. В левой комнате есть ры чаг, открывающий заслонку в правой. Ползите в открытый тоннельчик и в конце бегите прямо на зеленую лазерную ловушку. Убейте прибежавшего охранника и бегите дальше по коридору. На развилке выберите правый коридор и в конце застрелите спец назовца в шахте с ракетой. Возьмите у уби того Code Clearance Disk, возвращайтесь развилке и бегите в левую комнату — сбо-рочный цех. Внизу не задевайте два пересекающихся лазерных луча. Вставьте диск в агрегат в правом углу, и кран поднимет корпус ракеты. Теперь отсюда можно допрыг нуть до лестницы между двумя желтым кетами. Поднимайтесь наверх и убейте снайпера. Возьмите у него Hangar Access

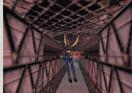


Кеу (при прыжке следите за тем, чтобы Ла ра не задевала головой за потолок). Теперь спускайтесь на платформу рядом с кран расстреляйте вентиляционную решетку #54



и в конце коридора спускайтесь по лестни

Возвращайтесь в шахту с ракетой и бегите по коридору внизу. Не прыгайте в яму в полу — она ведет к пульту запуска. В конце коридора используйте Hangar Key. Убейте охранника, аккуратно спрыгивайте с платформы (рельс под током). Забирайтесь по лестнице в диспетчерскую в дальнем конце коридора. Нажмите кнопку, и приеде поезд. Ползите под рельсом и забирайтесь по лестнице в стене напротив перрона патроны. Прыгайте оттуда на крышу поезда, а с крыши — в проход наверху. За несколькими решетками будет пара провали вающихся люков-ловушек. За ними — движущиеся лазеры. Пройдите над люками, уцепившись руками за потолок, и спрыгни-



те на пол уже за ними, когда движущиеся лазеры будут в другом конце. Спускайтесь, прыгайте через рельс на платформу и убей те охранника. Далее подстрелите снайпера Слева увидите ангар с НЛО (но порулить не



через три лазерных луча. Перелезайте че рез ящики в следующий коридор и убейте охранника. Коридоры слева и справа — тупики. Впереди двойные ворота, каждая створка которых открывается на время соответствующей кнопкой на стене на боковых платформах. Залезть на платформы можно с белых приборов в центре. При первом нажатии каждой из кнопок — из соответствующего тоннеля появляется снайпер. Сначала разберитесь с обоими, а



затем займитесь дверьми. Первая створка открывается правой кнопкой (если стоять лицом к стене с кнопками), вторая — левой. Первая створка остается открытой больше времени, чем вторая, из чего делаем вывод, что сначала надо нажимать правую кнопку, затем быстро спрыгивать на белые приборы в центре, залезать на противопо ложную платформу и нажимать левую. После этого сальто через перила назад и спринтом к открытым воротам. За воротами убейте еще одного снайпера и включите рычаги. Нажмите два рычага справа и второй слева — ворота в ангар с НЛО откроют-

айтесь к НЛО старым путем (дверка откроется). Нажмите на кнопочку у лестни-— откроет заслонку наверху райтесь наверх. Делайте сальто назад с лесгницы на платформу. Становитесь на левую балку, разбегайтесь и прыгайте на соседва — Лара начнет скользить — снова прыгайте и окажетесь на мостике внизу, над тарелкой. Прыгайте на НЛО и берите Launch Code Pass. Возвращайтесь к той дыре в коридоре, сразу за шахтой с ракетой, которая ведет к пульту запуска. Спускайтесь, дергайте за рычаг и вставляйте Launch Pass в считывающее устройство. После этого кнопка рядом станет доступной. Нажимайre ee — ракета начнет подниматься и, чтобы Лару не изжарило струей, делайте прыжок влево, разворот на 180 и бегите спринтом по коридору, подальше от шахты и от



пламени. Затем возвращайтесь в саму шахту и поднимайтесь на самый верх (по пути возьмите аптечку на соселней платформе). Убейте охранника и откройте дверь. Осторожно, лазерная ловушка! В конце убейте охранника и снайпера на вышке на откры той плошалке. В полвале злания убейте еще ого снайпера и возьмите у него UFO Key для НЛО. Тут же нажмите на кнопочку на стене и падайте в люк на площадке. Осторожно, снова лазерные ловушки. Прыгайте на лестницу и ползите вниз — Лара окажется уже за тоннелем метро. Возвращайтесь к НЛО. Бегите в проход за НЛО и вставляйте UFO Key в устройство — откроется дверка в аквариум с двумя касатками и Gem (это последний секрет уровня, но вход в него в другом месте), а также люк под НЛО, через который туда можно будет залезть. Возьмите патроны и спички и исследуйте комнату с препарированным пришельцем рядом, возьмите Gem



Перед тем как забираться в тарелку, снова залезайте по лестнице на платформы наверху и прыгайте по балкам вдоль пери метра, против часовой стрелки — они все не скользят. С последней нескользящей балки в дальнем левом углу, внизу, увидите от крьпую дверку— вход в коридор, ведущий к аквариуму S3— прыгайте. В нем комби-



нированная лазерная ловушка. На обрат-



тесь к НЛО — тарелка состоит из трех ярусов. Наверху убейте трех спецназовцев и возьмите второй кусок метеорита с при борной доски в центре — на этом приклюния Папы в Невале заканчиваются

SOUTH PACIFIC

Условные обозначения:

S - Secret:

Gem — кристалл.

1.Каяк

ения каяком

если долго-долго грести, то можно спра виться практически с любым течением

если вы пересекли зеленый канат, натянутый над поверхностью воды, то какая-ли бо водная ловушка отключилась, если же красный — включилась:

если вы попали в водную ловушку — не беда, в конце концов, Лара просто расплачивается своим здоровьем, каяк непотопляем.

1) Ctrl — сесть:

2) End + Left/Right — слезть (в воду) можно сделать только в абсолютно спокойной воде;

3) Up, Up + Left/Right — вперед, больше вперед, чем в стороны;

4) Down — назал:

5) Left/Right — поворот влево/вправо (дви-

2. Стационарная авиационная пушка

Ctrl — начать стрелять

Left, Right — поворот

Up, Down — поднять/опустить ствол ет на дальность снаряда)

End + Left/Right — закончить стрелять

Level 1 Coastal Village

Враги: туземцы, крокодилы

На этом уровне есть два пути в деревню туземцев. Всего здесь четыре секрета, из которых достаточно собрать 3, но можно и все четыре, об этом ниже.

Для начала сплавайте направо, в лагуну. На камне, на дне, лежит Smuggler's Key. Возвращайтесь и плывите дальше, к водопаду Слева, на каменном выступе в воде, лежит течка. Отсюда прыгайте на косой утес напротив, над самой водой, хватайтесь руками и идите вправо, до плоской платфор мы. Подтягивайтесь и прыгайте обычным прыжком на следующую плоскую платфор му. На следующей — \$1, патроны. Вылезай те на песчаный берег и в шалаше открывай те люк в полу Smuggler's Key. Теперь нужно выбрать один из путей. Первый — на берегу справа спуск за скалой, второй — открытый ключом люк в полу хижины.

ПЕРВЫЙ ПУТЬ

Скользите вниз под скалу (вернуться уже нельзя). За кустами туземец. Прыгайте с берега и хватайтесь за колонну в болоте сработает ловушка с дротиками, но пока Лара не стоит в центре, они не причинят ей вреда. Справа на платформе возьмите аптечку и прыгайте обратно на колонну, а с нее — на берег. На берегу Лару поджидает еще один туземец. Заберитесь на перево по зеленый выступ слева (от корней прыгать не через проход а забираться по каменной стене слева). На ветке в противоположном от болота направлении ете патроны. Бегите по ветке к водопа ду. На другом конце прыгайте и возьмите



жит 52, патроны. Скользите вниз и спрыгивайте. Перед вами гигантский водопад Прыгайте вниз по выступам и возы Gem, затем по платформам прыгайте к водопаду (падать не рекомендуется) и в проход за водным потоком. Здесь лежит Serpent Stone 2. Становитесь на платформу

между водопадами (она не скользит) и с нее прыгайте и забирайтесь по лестнице. Вторая лестница приведет на другую сторону водопада. Прыгайте по каменным выступам и убейте туземца, охраняющего проход в скале со слотами для трех Serpent Stone. Оттуда прыгайте на следующую платформу и на площадке над водопадом берите Serpent Stone 3, сразу за факелом. Возвращайтесь обратно к проходу со слотами откроется вход в деревню.



ВТОРОЙ ПУТЬ

Папайте в открытый пюк в полу берите Gem и ползите по коридору — сра ловушка. Увидите пещеру с водой. Внизу в воде маааленькие крокодильчики. Забирайтесь по платформам к факелу, цепляй тесь руками за потолок и идите на другой конец пешеры — там убейте туземца-снай пера. Можно взять патроны в нише навер ху. Прыгайте на соседнюю зеленую платррму, цепляйтесь руками за потолок и идите к платформе с убитым туземцем. На другом конце прыгайте через пролет и скользите вниз, в конце снова прыгайте, чтобы не попасть в воду. Перепрыгивайте через шипы на лестницу, поднима нише с трешиной, берите аптечку и убивайте второго туземца. По трещине идите на руках влево и прыгайте на платформу с т и вторым убитым. Бегите и падайте на платформу внизу и кватайтесь руками за трещину. За углом увидите последнюю платформу — Лара окажется на веревоч-ном мостике (недалеко от выступа в болоте). Справа есть две колонны в скале: одна низкая, под мостиком, а другая — высокая, над ним. Забирайтесь на более высокую из них и через пару прыжков, за углом, найдете S3, патроны. Возвращайтесь на мостик и бегите в пещеру на другой стороне (по нижней же колонне можно затем спуститься в долину и двигаться по ПЕРВОМУ пути). Справа в коридорчике убейте туземца, за тем нагнитесь и проползите под диском в проходе слева — окажетесь в большой комнате, напичканной дротиками. Справа на стене за углом отключите рычагом ловушки с протиками и шипами. Далее можно либо взять Gem на другом берегу, спрыгнуть в дыру в полу и оказаться в деревне, либо вернуться к веревочному мосту, спуститься в долину и добраться до деревни первым путем, чтобы подсобрать еще секретов.

ПЕРЕВНЯ

Как войдете, убейте аборигена на платформе. Слева в темной нише аптечка. Убейте еще двоих внизу и возьмите Gem в углу за второй хижиной. В одной из хижин найдете



аптечку, но пол вокруг нее — смертоносное болото — надо прыгать. В другой — ракету. С поляны начинаются две тропинки: левая (от водопада) и правая (в дальнем конце поляны, за угловой хижиной). Бегите по левой тропинке — за камнем прячется абориген-снайпер и стреляет отравленными дротиками. <mark>Убейте еще одного туземца</mark> у дере ва и увидите огромное болото. Слева за каменным выступом стоит абориген и охраняет колесико-рычаг. Убейте его и поверните колесо — откроется тропинка с поля ны направо. По пути туда убейте еще нескольких туземцев и возьмите патроны над решеткой-проходом, закрывшей шипы вни-

Теперь туземцы прячутся между хижинами пытаясь напасть на Лару неожиданно. На платформе рядом патроны. За хижинами есть пещера в скале справа. Возьмите S4 внутри и подстрелите появившегося туземца. Здесь повсюду снайперы, стреляющие ядовитыми дротиками. Поверните колеси ко в шалаше на возвышении, затем заби райтесь по лесенке в домик на дереве — от-

кроется дверка, прыгайте через окно домика по диагонали (или двойным прыжком через покатую крышу хижины) на платформу из бамбука в стене. Поднимайтесь в про-



вушки в полу, поэтому бегите в другой конец коридора и из окна прыгайте к крышам шалашей. На дальней крыше возьмите гарпуны, цепляйтесь за потолок (осторожно, в крыше хижины дыра) и идите на руках через поляну до конца. Спрыгивайте и зале



зайте в домик впереди, внутри — переключатель. Он поднимает решетку в проходе над огненными ловушками. Расстреляйте туземца и возвращайтесь в коридор с ло-вушками. Перепрыгивайте огонь и в конце нажимайте кнопку — откроются боковые дверцы, и появится еще один туземец. Беги те спринтом мимо вращающихся писковлезвий и поворачивайте колесико



кроется дверка, и вы окажетесь на первой поляне с хижинами. Теперь люк под водой у водопада открыт — ныряйте и плывите по низу Зпесь волится огромный крокопил так что имеет смысл побыстрее выбираться



на берег. Тоннель ведет к последней хижи не через пролет — выходу с уровня. Обреченный на смерть одноногий путник раскажет о крушении самолета и даст Ларе карту болота.

Level 2 Crash Site

Враги: рапторы, мелкие рапторы, пираньи, T-Rex

Друзья: солдаты (до тех пор, пока не выстрелить в одного из них)

Спрыгивайте вниз — вы снова в той части предыдущего уровня, где все пространство впереди занимает огромное болото. Прыгайте с разбега только по определенным ым кочкам (не все кочки выдержи



вают вес Лары) — утонуть очень легко Можно взглянуть на карту путника, но она весьма условна. Перед тем как делать последний прыжок из болота, загляните в угловую нишу в скале слева и возьмите \$1. Прыгайте на берег.

Туман в долине скрывает плотоядного рап тора. Они довольно медлительны. Забирайтесь на камни и спрыгивайте в дыру — второй раптор атакует слева. Бегите вокруг самолета вправо до большого дерева. Темный проход за деревом ведет в ловушку с мелкими желторотыми рапторятами. Возьмите патроны и дерните пару рычагов -



снова откроется калитка ловушки, и можно будет вернуться. Хищников становится все больше и больше. У водопада двое солдат



гите им. Бегите в тоннель справа от водопа да и в конце зажгите спичку — увидите проход. Он ведет к речке с вод солдатами. Забирайтесь на камень и ползи те вверх по зеленой лестнице — с нее сальто назад и еще раз прыжок, как только Лара начнет скользить. Хватайтесь за ветку и расстреливайте разгуливающего по ней раптора, прижавшись спиной к дереву, чтобы он не столкнул Лару. Бегите к правому концу ветки и подстрелите связанного и подвешенного на веревке над речкой раптора (используйте камеру INS для прицеливания). Он упадет в воду и послужит отличным ужином для пираний. Используя выступы в скале, поднимайтесь на ветку выше, подстрелите еще одного раптора вдалеке и ветку с S2, патронами. Теперь можно споно прыгать в воду, не беспокоясь о пираньях, и нажимать на рычаг.

Вылезайте на противоположном берегу и подстрелите недовольного раптора. Бегите в темную пещеру и убейте еще одного. Теперь пергайте за три рычага — кажлый раз будет появляться свежий раптор — от кроется решетка в потолке. Встаньте на край камня, прыгайте, хватайтесь и подтя гивайтесь. Как только возьмете ключ у мертвого лейтенанта Tuckerman's Key, по еще один хищник. Прыгайте вниз и возвращайтесь к речке. Игнорируйте гнилой мостик и выбирайтесь на другой берег у водо-

Возвращайтесь к месту крушения самолета и бегите чуть дальше по проходу, туда, где вы уже были, - в углу сразу за зеленым холмом есть яма, которая ведет на большую поляну с солдатом. Подстрелите пару внезапно напавших на Лару рептилий или даруйте им жизнь, чтобы они помогли вам в борьбе с тираннозавром (просто вернитесь на платформу и спланируйте всю операцию). В нижней части долины подстрелите нетырех желторотых. По левой стороне стены пещеры будет два рычага, закрытых решетками. Бегите в глубину, к гнезду тиран нозавра и хватайте Commander Bishop's — Чайный Rex не заставит себя долго ждать. Бегите к первой нише с рычагом (ре-



шетка открыта), нажимайте его и оттуда же расстреливайте неповоротливого гиганта, который не может просунуть к вам пасть. Или займитесь другим рычагом, пока он отвлекся на более крупную добычу. Когда бу-



дет нажат второй рычаг, откроется проход обратно в верхнюю часть долины рядом с первым рычагом, но через него внутрь одно ворвутся все выжившие рапторы + 1. Лара может не беспокоиться — они постараются в первую очередь завалить тираннозавра. Поднимайтесь в верхнюю час-

ть долины. Перед тем как покидать поле битвы, заберитесь на ветку дерева с уступа на противоположной стене. Подтягивайтесь и берите аптечку, а на соседней ветке — S3, спички. Бегите назад к разбитому

Возвращайтесь к тупику, откуда вылез второй раптор на уровне, когда вы впервые увидели корпус самолета. Поднимайтесь на колонну рядом, оттуда на дерево. Цепляй тесь руками за ветку-потолок и идите к стволу. За углом лестница на платформу выше — оттуда видна кабина самолета и



люк на крыше. Но он пока еще так далеко! Снова цепляйтесь за потолок и отпускайте руки, как только камера покажет панорам-ный вид, но не позже. Ползите вниз по стене рядом, и когда Лара будет висеть только на руках, продолжайте двигаться влево по карнизу и подтягивайтесь на выступ. Ползите в маленькую пещерку и, уцепившись за потолок, илите к отверстию в стене. Перел ии пещера с тремя рычагами и Gem. Пер вый рычаг играет роль своеобразной «стрелки», переключающей красные решетки в потолке для того, чтобы Лара могла идти в одном из направлений, — он находит ся на платформе внизу, за углом. Нажмите его и идите на руках до стены с нишей со вторым рычагом. Отпускайте руки и сразу сь — по стене можно ползти. Спол зайте, подтягивайтесь в нишу и дергайте второй рычаг — он открывает путь к третьему. Прыгайте на платформу с Gem, а с нее — на платформу с первым рычагом и снова дергайте его. Теперь идите, цепляясь руками за потолок, по второму пути до ту-пика. Отпускайте руки, снова хватайтесь за стену и спускайтесь вниз. Делайте сальто назад со стены на платформу за спиной с третьим рычагом. Дергайте за рычаг, прыгайте обратно на стену и поднимайтесь до открывшейся решетки. Отсюда можно по гонали обычным прыжком допрыгнуть до наклонной платформы под вторым рычагом. Хватайтесь и идите направо на руках. Делайте сальто назад, снова на цен тральную колонну (ориентир: она как раз напротив ниши со вторым рычагом, только за спиной Лары). Теперь идите на руках по потолку тем же путем до прохода в стене он приведет к фюзеляжу самолета.

Прыгайте в люк. Внутри убейте раптора и



включите бортовые системы имеющимися ключами. Спускайтесь в грузовой отсек и нажмите на рычаг, чтобы выдвинулась пушечка. Довольно долго стреляйте по раг рам, которые будут появляться из трех черелей на поляне. Пушечкой можно



пробить кирпичную кладку в угловых стенах напротив водопада. Там аптечка, Gem и выход с уровня. Воспользуйтесь ими, когда все стихне

Level 3 Madubu Gorge

Враги: крокодилы, пираньи, летучие мыши, броненосцы

На этом уровне предстоит поплавать на

Уворачивайтесь от летучих мышей и подстрелите двух броненосцев (на дереве и у спуска к реке). Слезайте по выступам и прыгайте на большую колонну в центре течения. Теперь можно прыгать дальше и хва-





таться. Идите на руках вправо и нажмите откроется люк в пещеру с водой в комнате в начале уровня, в которую можно забраться, подтянувшись в люк в потолке там, откуда вылетели летучие мыши. Теперь можно спелать сальто назап обратно на колонну в центре, вернуться к люку и взять патроны (пока не садитесь в каяк — иначе пропустите секреты), либо идти на руках влево. Падайте и хватайтесь за платформу внизу. За углом еще один рычаг, который откроет заслонку. По потолку на руках переходите на другую сторону ущелья нал волой. Лвигайтесь влоль берега, прыгайте по платформам и хватайтесь руками за выступы. В стене увидите вход в пещеру Дверь изнутри заперта. Внизу повисн спрыгивайте вниз, делайте сальто назад над шипами (обратите внимание на то, что по стенам здесь можно ползти — так легче вернуться к запертой двери). Проход в стене справа ведет к Gem. Проход прямо завается калиткой и кнопкой, которая отпирает запертую дверь в начале. Сбегай те за Gem — он за веревочным мостиком, на зеленой платформе. По пути подстрелите броненосца с ядовитым дыханием. На обратном пути увидите еще одного ядови того зверюгу

Возвращайтесь в пещеру, нажимайте кнопку и возвращайтесь к открывшейся двери За дверью прыгайте в проход слева в водопаде. Внутри — \$1, внизу найдете патроны и зверюгу. Поднимайтесь обратно на водопад и идите по потолку к отверстию в стене. Скользите вниз, прыгайте и вовремя хватайтесь за край платформы (можно изжа-риться). Бегите и прыгайте ЧЕРЕЗ среднюю колонну (Gem берется на лету, иначе Лара агорится) и хватайтесь за третью колонну Прыгайте с разбега на выступ. Забирайтесь верх (слева аптечка) и двигайтесь вправо Проползите под дротиками и скользите низ. Цепляясь руками за потолок, идите за Gem и тем же путем переходите над водой на другую сторону пещеры, к отверстию в стене. Лара окажется у другого водопада.

Сначала запомните колонну внизу (этим пу тем вы вернетесь) и маленький дерев ный мостик в стене скалы впереди, расположенный высоко над водой (там второй секрет). Прыгайте на стену и ползите вв Впереди — вход в пещеру, но сначала сбе гайте за секретом. Встаньте спиной к наклонной платформе справа, делайте сальто назад, скользите и хватайтесь руками за внешний край, ползите вправо и спрыгивайте на мостик — S2. Прыгать обратно нужно будет отсюда с разбега на ту самую колонну на другой стороне водопада (при этом важно целиться чуть левее нависающего уступа скалы, чтобы Лара не запела его головой — это реально сделать). Теперь прыгайте через второй горный поток к большому шалашу, берите внутри аптечку и ракету, возвращайтесь к мостику и оттудак входу в пещеру наверху. Внутри увидите второй Каяк и двух крокодилов. Убейте зубастых и ныряйте к рычагу, который от кроет дверцу — выход из пещеры. Забирайтесь на каяк — поплаваем.

Плавите к водопадам направо и берите Gem слева (течение очень сильное, и, возможно, у Лары это не получится). Возвра щайтесь обратно и плывите до следующе водопада. Держитесь правой стороны, что-



бы не пораниться об утес и не задеть красный канат слева — упадут каменные сосуль ки. Внизу течение начинает нести лодку вправо — на резаки. Плывите в противопо ложную сторону, к зеленому канату в ни резаки выключатся. За следующим во допадом бешено гребите против течения в пещеру справа, иначе Лара погибнет. Внутри продолжайте грести назад и плывите в правый тоннель. Внизу — быстрина с кана-тами, по которым срабатывают подводные шилы. Перед каждым канатом долго греби те назад и вообще старайтесь плыть как можно медленнее — пройдете быстрину зигзагом. Если в конце вы окажетесь в пра вом тоннеле, то вас ожидают еще несколь ко шипов, и каяк вынесет в пещеру с камен ной затычкой. Если в левом — то все будет гораздо спокойнее, вы найдете Gem и ока жетесь у стоков всех водопадов. Оттуда под нимайтесь против течения в пещеру с за-тычкой. Основная задача уровня— поднять



лебедкой затычку и нырнуть в образовав шийся водоворот. В пещере плывите против течения и за углом берите Gem в пещерке под большим водопадо S3. На берегу также лежит аптечка, но ее можно будет взять позже.

Возвращайтесь в пещеру с затычкой и плывите вверх против течения водопада с зеле новатым свечением — за ним будет при чал. Внизу увидите крокодила. Вылезайте из каяка и сразу же из воды на берег. Убейте появившегося броненосца, а затем и кроко-дила. За факелом вход в пещеру с затычкой Цепляйтесь за потолок и долго идите на ру ках. Надо пройти две огненные ловушки, за тем можно спрыгнуть на платформу у сте-



стороне, берите Rocket Launcher и забира тесь в тоннель наверху — он приведет к во-допаду, где вы только что нашли третий секрет. Берите аптечку, забирайтесь по стене на платформу наверху и оттуда идите, уце пившись руками за потолок, на другую сторону. За огненной ловушкой (пролетят лету-



ие мыши) поверните налево и спрыгивай те на берег. Возьмите спички, патроны в пе-щере и переходите на руках по потолку на противоположный берег водного потока.

Бегите к водопаду — увидите две платфор мы в воде и множество шипов. Прыгайте на плоскую платформу, а с нее — на стену, цепляйтесь и залезайте по стене на водопад вверх влево. Спрыгивайте и забирайтесь в тоннельчик справа. Пригнитесь под парой юков, затем спринтом бегите по мостику и в конце делайте прыжок вбок влево. Перепрыгните через костры и пригн под последним каменюком. Теперь Лара окажется в той самой пещере с ши торую она уже преодолела на каяке до этого. Прыгайте на ближайшую платформу, затем перелезайте по стене на следующую, ползите в тоннель — окажетесь чуть ниже по течению. Прыгайте по выступам в воде

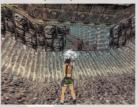


до камня с канатной дорогой и съезжайте вниз. Спрыгивайте до дыры, чтобы не повредить Лару. Спускайтесь в шахту — вы как ой. Карабкайтесь по стенераз над зать лестнице, убейте броненосца справа и нажмите рычаг слева — заработает гигантская лебедка, и затычка поднимется. Бегите по проходу прямо (еще один броненосец) и окажетесь у своего каяка. Плывите к образовавшемуся водовороту и падайте в него по мягкой траектории. Вылезайте у платформы и скорее выбирайтесь из волы внизу крокодил. Под платформой есть подводный рычаг, который открывает выходпоявляются еще два голод крокодила. Чем только их тут кормят? Вылезайте на берег и бегите в открывшуюся дверь — выход с уровня.

Level 4 Temple of Puna

Враги: туземцы. Puna

Вы начинаете в центральном тоннеле. Запертая решетка слева ведет к боссу, проход прямо — к огромному каменюку. В тоннепе справа на ступеньках Лару подж вемцы-снайперы. Расправляйтесь с ними и



поднимайтесь по лестнице. Ползите в продиски. Для того чтобы открылась дверь нап-



ротив, нужно нажать четыре кнопки в бокоых стенах комнаты. Пока диски в одной стороне комнаты, бегите в противополож ную и становитесь вплотную к стене. Секрет в том, что нужно всегда пережидать диски не на одной прямой с кнопкой, а на одной прямой с границей камня с кнопкой и каменной кладки стены (это два шага вбок от кнопки) — тогда диски никогда не убьют Лару. Делайте все стоя лицом к стене и не поворачивайтесь. От кнопки к кнопке переме щайтесь боковыми прыжками. Когда нажаты все кнопки на одной стене, бегите по прямой по описанному выше правилу прямо на диски, прыгайте между ними через их боковые оси и далее к противоположной стене. Когда дверь откроется, примените спринт

Падайте вниз — начнет опускаться шипатый потолок. Выпвиньте камень из певой сте-— это остановит потолок на полпути. Нажмите три рычага, и дверь откроется. Внизу огромный тоннель с гигантским каменюком. Берите аптечку, бегите к рычагу и нажимайте его. Каменюк покатится не сразу, а когда Лара приблизится к выделяю щемуся камню в полу коридора. Бегите



спринтом с этой точки в арку и в следующем тоннеле делайте резкий поворот напра-– покатится второй каменюк. По пути хватайте Gem и бегите скорее до конца коридора во вторую арку тоннеля начнет осыпаться. Если все сделать спринтом, то получится. Вы снова в основном коридоре в начале уровня — Лару поджидают туземцы. Один справа и двое в тон неле со ступеньками. Решетка к боссу открыта, но для начала сбегаем за секретом

В тоннель с туземцами поднимайтесь по ступенькам — в правой стене, вверху в углу, увидите черное отверстие. Прыгайте на эту стену с верхних ступенек и хватайтесь рука ю — границу текстуры с орнаментом. Затем идите на руках до отверстия и подтягивайтесь. Внутри — \$1, единственный на этом уровне, аптечка, спички и несколько разных патронов

айтесь и спускайтесь к боссу Puna Он восседает на троне на круглой арене. По бокам арены две аптечки. Задача Лары пос тоянно прыгать из стороны в сторону, стре-ляя и уворачиваясь от его смертельных



энергетических разрядов, и при этом не палать с арены. Puna ленив и никогла не пол-



нимается со своего трона, но стреляет до вольно метко. Он оживет, как только Лара поднимется на вторую ступеньку трона сальто назад и начинайте прыжки из стороны в сторону. Puna может материализовы



вать кого-либо из своих слуг туземцев. Если это происходит, то займитесь сначала ими — сам Puna в это время безпействует Очень эффективен Desert Eagle, Когда Puna разложится на молекулы, возьмите третий кусок метеорита, и уровень закончится.



LONDON

S — Secret

Gem — кристалл

Батискаф

Используется для того, чтобы ускорить передвижение под водой, и как подводное оружие (используются гарпуны, имеющимися в наличии у самой Лары)

Ctrl — схватиться

Ctrl — стрелять гарпуном

Alt — вперед

Left/Right — повороты

End — отпустить

Level 1 Thames Whar

Враги: вороны, охранники, крысы Справа от Лары покатая крыша. Разбегайтесь

по длинному металлическому мостику и перепрыгивайте через нее. В конце прохода возьмите Gem и патроны. Теперь, используя камень, залезайте на соседнюю крышу (она не скользит). Прыгайте на желтый кран и бегите по стреле до проломов в ограждении по бо кам. Отсюда можно допрыгнуть до обеих каменных платформ у стены: до высокой (путь назад на крышу) и до низкой. Прыгайте на нюю платформу и на покатую крышу вни зу. Бегите к стене и приземлитесь как раз за олокой, не пора вшись. Проход приве дет к двум крысам и S1 — ракета и аптечка Обратно идите шагом, подтягивайтесь на колонну, оттуда — вверх по лестнице на нижнюю из платформ, на противовес крана и, наконец, забирайтесь на стрелу. Оттуда прыгайте на высокую платформу и возвращайтесь на крышу. С той крыши, откуда Лара прыгала на кран, делайте сальто назад через покатую крышу рядом и хватайтесь руками, когда засколь зите. Спрыгивайте на железную платформу — окажетесь в начале уровня. Делайте шаг назад с платформы вдоль стены и падайте на спуск, снова прыгайте и хватайтесь за край — вы у рычага. который поднимает зеленую заслонку нерез пролет (нападет ворона). Прыгайте с разбега на платформу с аптечкой вдалеке. Скользите, повисните и подтягивайтесь на зе-



леную заслонку (рычаг на стене также управляет заслонкой) и бегите внутры

Прыгайте простым «прыгом» на соседнюю латформу. Часть пола впереди гнилая. Разбегайтесь по диагонали и летите через пролет к дальней части комнаты под потолком с двумя крысами. Бегите по проходу и убейте охран



ника за углом. Возьмите Flue Room Key и воз ках справа, падайте, снова хватайтесь и подтя гивайтесь на платформу внизу. Кнопка открывает еще одну зеленую заслонку — выход из комнаты. Хватайтесь за трещину в стене и иди те на руках к заслонке, либо спрыгивайте на платформу ниже, берите гарпуны в нише и оттуда прыгайте на выступ. На выходе из комнаты дерните рычаг, чтобы первая заслонка снова опустилась, повисните и спрыгивайте на платформу ниже. В стене перед вами несколько ниш. В двух правых лежат патроны. Послед-няя из них — S2. Добраться туда можно на руках, уцепившись за невидимый карниз, после того, как вы убъете ворону. Возвращайтесь на платформу и залезайте в одну из ниш слева – тоннель. На другом конце нажмите кнопку и возвращайтесь (она откроет стеклянный кол пак над кнопкой, перемещающей подъемник для маляров). Прыгайте вниз на спуск и во двор. Подстрелите ворону, снайпера и возьми те Gem и патроны за камнями. По камням забирайтесь к лестнице и возвращайтесь в начало уровня.

Снова нажимайте рычаг, поднимающий зеленую заслонку, и прыгайте на платформу над ней, где раньше лежала аптечка. Хватайтесь за трещину и идите до угла здания вправо. Поднимайтесь на крышу и бегите в проход (на развилке — направо в арку, к этому месту еще нужно будет вернуться). Прыгайте на другую сторону дома (слева внизу будет знакомый подъемник). За углом возьмите аптечку и подстрелите ворону. Нажмите кнопку под стек-лом (просто так она не нажимается, видимо, из-за бага). Для этого надо встать вплотную к стене и прыгнуть. Когда Лара приземлится, ее рука окажется под стеклянным колпаком, и кнопку можно будет нажать.

Польемник переместится на этаж выше прыгайте на него. Уже в воздухе «хватайтесь»



чтобы Лара не ударилась. Подстрелите ворону, забирайтесь в нишу с дверью и примените Flue Room Key.

Внутри хватайте Gem и нажимайте кнопку, которая откроет заслонку. На обратном пути огненные ловушки. Появится заблудшая ворона, которую не берет даже огонь. Возвращай тесь на подъемник и спрыгивайте с него на знакомую тропинку внизу. Обратно к развилке на крыше, но теперь бегите верхним путем. Перед тем, как прыгать вниз, залезайте на крышу впереди, за дырой — она не скользит. Слева внизу на балкончике лежит S3, ракета. Теперь забирайтесь обратно и спрыгивайте вниз — заслонка в конце коридора открыта, и можно перенестись в проход в стене напротив. Возьмите Gem и убейте двух крыс. Пры-

полезные Советы тактика

гайте вниз и убейте охранника

Вы в Water Control Room. Проход ведет к двум резервуарам. Нажмите на рычаг — дальни наполнится водой. Ныряйте туда, берите аптечку, патроны и нажимайте на подводный ру бильник, который открывает люк во втором резервуаре. Бегите обратно в Control Room и снова дергайте за рычаг — уровень воды в ближнем резервуаре упадет, и вентиляторы в тоннеле за люком будут вращаться значительно медленнее. За вентиляторами будет проход с охранником. Возьмите патроны, подстрелите двух крыс и ползите в тоннель. Прыгайте на лестницу и спускайтесь. Вы окажетесь в пустом очистительном помещении. Выдвиньте арматурный кирпич из стены и оттащи те его почти до шитка в противоположной ниробот-очиститель, в конце концов, разобьет электрощиток. В дальнем конце комна ты найдете Gem. Поднимайтесь в открывший-ся люк обратно в Control Room — теперь откроется колпак над одной из кнопок, и можно будет ее нажать.

Снова дерните рычаг, чтобы наполнился даль ний резервуар, и плывите в красный коридор слева. Переплывите еще один резервуар, убейте охранника и нажмите еще одну кнопку откроется колпак над второй кнопкой в Control Room. На обратном пути резервуар осушится — его можно будет перейти на руках по потолку. Сбегайте ко второй кнопке в Control Room и возвращайтесь к резервуару — он снова будет наполнен (по пути подстрелите крысу, охранника и возьмите Gem). Плывите в открывшийся люк на дне и берите гарпуны. Тоннель приведет в комнату с колон



зайте в проход — здесь ждет охранник и Gem Полнимайтесь по лестнице, аккуратно идите по колючей проволоке и прыгайте на плат форму крана, а оттуда — на ближайшую кры шу (тоже с колючей проволокой). Прыгайте по черепице наверх — слева булет собор. Лвое охранников защищают собор и два по секрета уровня от непрошеных гостей. Тяните на себя камень из основания колонны в цен тре и забирайтесь по нему на правую крышу она не скользит. Возьмите аптечку в яме, разбега прыгайте на соседнюю скользящую крышу через проход и берите S4 — Cathedral Кеу (он понадобится на секретном уровне в конце всей игры). Теперь спускайтесь и бегите сквозь собор по проходу. В заборе впереди есть дыра — выход с уровня, но сначала спусти-тесь вниз по лестнице с левого края (где кончаются перила) и возьмите в нише внизу S5. аптечка. Возвращайтесь к дыре, и уровень за-





Level 2 Aldwych

Враги: крысы, охранники, собаки

На этом уровне, если слишком далеко забежать в тоннель (его цвет становится красным), Лару ожидает смерть под колесами поезда

По пути вниз хватайтесь за край платформы и спрыгивайте на карниз ниже, с него — в нишу с патронами. После этого падайте в воду. Вылезайте в коридоре. Расстреляйте вентиляционный люк справа, возьмите Gem и поднимайтесь на чердак. Возьмите спички и патроны и расстреляйте охранника. Тяните на себя один раз камень с текстурой из угла — он зак-

роет собой дыру рядом. Через отверстие в центре чердака прыгайте вниз, на крышу будки. Внизу расстреляйте охранника с факе-лом — вы в метро. Забирайтесь на соседнюю будку, ближнюю к кассе со стеклянным окном. Геперь можно забраться еще выше по рифленой стороне камня, закрывшего собой проход дак. Проход приведет прямо в кассу. Берите Maintenance Key, аптечку, нажимайте кнопку и выходите через дверь снова к будкам

Бегите по правому из двух проходов с эскала торами и в конце прыгайте через тоннель



метро внизу. Бегите к двери на перроне направо и открывайте ее ключом. По пути подстрелите охранника и собаку. В комнате кноп-



кой включите свет на станции и возьмите па роны. Бегите на противоположный конец перрона и берите монетку. Прыгайте вниз в предыдущий тоннель метро, бегите спринтом влево, в глубину тоннеля, и прячьтесь от надвигающегося поезда в проходе в стене справа: Вы в красной комнате. Убейте двух охра



ков, возьмите Gem (зеленое свечение за яши ком в углу), аптечку и патроны — после этого ится пес. Прыгайте по угловым ящикам и забирайтесь на вертикальную лестницу в центре. Кнопку тревоги за ящиками нажимать не надо. Наверху убейте охранника, возьмите аптечку и запомните закрытый люк в потолке в углу. Цепляйтесь за потолок в центре и идите к платформе за оградкой. Перед тем как скользить в дыру, возьмите ракету на ящике за спиной.

Скользите спиной вперед в шахту, хватайтесь руками — начнет опускаться бур сверху, падайте на гнилой пол, сразу прыгайте влево на наклонный спуск в нише и оттуда снова прыгайте и хватайтесь руками за трещину. Идите на руках вправо до стены и отпускайте руки внизу еще одна гнилая платформа. Пол провалится, и Лара снова заскользит вниз — хват<mark>айтесь руками за край</mark> спуска (бур вскоре остановится и сюда уже не дойдет). Подтягивайесь и делайте сальто назад с разворотом на 180 и хватайтесь за край такой же платформы в стене напротив. Под ней есть две щели дайте и хватайтесь. Внизу платформа с S1 —



Gem и патроны. Скользите вниз, бегите на дно шахты и берите аптечку. Поднимайтесь обрат но и на платформу выше, над первым секретом. За углом возьмите Gem и поднимайтесь в дыру в потолке. Увидите тоннель с водой и лестницу наверх. Поднимайтесь по лестнице и в момент, когда огонь в ловушках стихнет, прыгайте на камень впереди, забирайтесь на выступ и на нескользящую платформу. Прыгайте на лестницу и после белой черты делайте сальто назад на платформу с кнопкой она открывает люк в потолке красной комнаты. Поднимайтесь по лестнице на колонну, обходите огненную ловушку и за углом забирайтесь на крышу перрона с тоннелем метро. Подстрелите крысу, возьмите аптечку и прыгайте вниз — на перрон. Снова бегите в крас-

ную комнату и забирайтесь в люк в потолке

Наверху убейте охранника и собаку, возьмите патроны. Справа запертая дверь с \$5 — внутри охранник, ракета, аптечка, патроны. Она открывается в конце уровня. Пока что провалитесь в комнате с гнилым полом и вытяните на себя камень — откроется люк рядом в соседнее помещение. Проход приведет в зеленый коридор. Бегите по нему до пары кнопок. Кнопки на время открывают пвери в комнате впереди по коридору. Левая — первую дверь



Правая — среднюю и дальнюю двери. Все ком наты имеют общий выход в боковой коридор. который снова ведет к кнопкам. Для того что бы успевать к пверям, напо все время бежать мите правую кнопку и бегите в дальнюю дверь. Там нажмите на еще одну кнопку — откроется люк в потолке в средней комнате. Возвращайтесь, снова нажимайте правую кнопку, бегите в среднюю комнату и забирайтесь в люк. Кнопкой в коридоре наверху закройте заслонку в полу в проходе — это и есть цель всей загадки. Возвращайтесь, нажимайте ле-вую кнопку и бегите в первую дверь. Теперь можно на руках пройти по потолку (люк в по-толке теперь закрыт) на другую сторону пещеры и взять Gem и ключ Solomon's Key. Выле зайте из воды и возвращайтесь в тоннель. Дру гой его конец снова привелет в красную ком нату. Второй Solomon's Key лежит в нише над остановившимся буром. Оттуда по проходу возвращайтесь на перрон. Прыгайте обратно к эскалатору и возвращайтесь к билетным кас

Используйте найденную монетку у будки — у Лары окажется билет. Бегите в левый проход с эскалаторами и убейте охранника. В дальней стене прострелите вентиляционный люк, за ним — S2, патроны. Бегите на перрон, подстрелите крыс и — в тоннель метро. Когда вы бежит охранник и поедет поезд, нужно успеть вбежать в дверь за охранником, иначе Лара костей своих не соберет. Убейте его и нажмите кнопку — откроется дверь в проход рядом. Сбегайте за Gem в комнатку, откуда вышел охранник, и отправляйтесь в открывшийся проход. В конце нажимайте кнопку и окажетесь в лабиринте-головоломке. Кнопки на стенах открывают и закрывают определенные двери. Имеют значение только две кнопки: Первая бегите прямо по коридору и нажимайте первую после поворота кнопку на стене рядом откроются две двери в коридоре. В новой ком нате еще две кнопки — нажимайте левую, разйтесь и бегите от кнопок по проходу до конца. Поверните два раза налево и увиди те открывшийся коридор — на дальней стене

Лара попала в музей Масонов. Возьмите Узи и Gem. Ходите осторожно — под гнилым полом шипы. Бегите к фиолетовой занавеске, кото рая доходит до пола, в дальнем конце комна ты. Прыгайте в нее и берите Ornate Star. Гни лой пол перед ней обвалится, но внизу нет ши пов. Вставляйте оба Solomon's Key в д на колоннах (каждому замку соответствует ный ключ) — откроются две



двери. Берите Masonic Mallet и подстрел собаку. Бегите в другую дверь и плывите в следующую комнату. Забирайтесь на колонны прыгайте и хватайтесь за трещину. Ползите направо и спрыгивайте на балкончик с оградкой. Забирайтесь еще выше и по потолку идите к отверстию в стене вверху.

За тоннельчиком будет турникет — вставьте билетик. Расстреляйте крыс и ползите в от-крывшийся проход. Окажетесь у еще одной кассы метро. Убейте охранника и используйте Ornate Star на запертой двери в кассу, за турникетами — S3. Забирайтесь наверх и бегите по коридору. В конце концов, вы спрыгните в комнату с Gem, и придется проделать снова весь путь до турникетов и кассы. Теперь дви гайтесь вправо, по желтому эскалатору. Отоприте дверь Massonic Mallet и нажмите кнопку.



В нише наверху возьмите \$4 — ракету. Выходите и прыгайте вниз. Убейте охра va la дверью вы уже были, по этому коридору мож но будет сбегать за последним секретом уров ня в красную комнату и далее в люк наверху, но это позже). Дыра в полу ведет в вагон воспользуйтесь ею позже, а пока бегите по коридору до поезда. Убейте охранника, возьми re Gem и исследуйте темную яму за завалом с патронами. Теперь возвращайтесь к люку, забирайтесь в вагон и нажимайте кнопку. Па дайте в люк в коридоре. Дайте убежать охраннику с факелом (если его убить, то нельзя будет взять последний секрет) и подстрелите двух других охранников за углом. Следуйте по коридору и в маленькой комнатке нажимайте две кнопки. Первая откроет люк обратно в вагон поезда, вторая — дверь с последним сек ретом уровня S5. Бегите к люку в противопо ложном конце коридора, проделайте весь путь за секретом до люка в потолке красной комнаты и возвращайтесь. Скользите по одному из спусков: в коридоре или у маленькой комнатки — выход с уровня.

Level 3 Lud's Gate

Враги: охранники в форме, водолазы, крокодиль

Друзья: бывшие охранники с дубинками (до первого выстрела в их сторону)

Бегите до комнаты с двумя бассейнами и далее по левому коридору. Скользите внизначнет опускаться шипатый потолок — внизу сразу хватайтесь за проход справа и подтяги вайтесь. Бегите к правой стене ущелья, повисните на руках, падайте и хватайтесь за трещи ну (внизу колючая проволока). Идите на руках аво и залезайте в отсек <mark>вн</mark>утри — <mark>S1, аптеч</mark>ка и ракета. Вылезайте через дыру в потолке и прыгайте по диагонали за угол — вы снова на-



верху. Ползите туда и в проходе возьмите аптечку (этот проход был правым от комнаты с нами). Теперь ползите по стене на самый верх в зеленый проход. Ползите по левой е шахт<mark>ы</mark> и в районе красноватых пластин делайте сальто назад с разворотом и цепляйтесь за лестницу за спиной. Поднимайтесь в нишу наверх и берите S2, ракету. Обратно делайте такое же сальто назад и хватайтесь за



стену шахты. Сразу над секретом есть на ная платформа. В нише над ней лежат патроны и Gem. Можно попытаться достать их ана логичным образом.

Забирайтесь в зеленый тоннель наверху, ползите до конца за патронами и возвращайтесь к месту, где можно стоять. Залезайте в люк в потолке и спрыгивайте в комнату. Убейте охран ника, откройте кнопкой дверь и убейте второ го. Передвиньте камень к противоположной стене (от положения камня зависит располо жение колонны перед входом в комнату с египетскими фресками). В глубине египе



комнаты на платформе лежит аптечка. Забирайтесь по лесенке на второй ярус, оттуда по лестнице в стене — на третий ярус и в комнате спева двигайте камень к двери, под дыру в потолке Колонна снова появится перел входом. Забирайтесь в люк на крышу и прыгайте на колонну у входа, а с нее — забирайтесь в проход в стене слева. Он приведет вас обратно в корилор. Бегите в комнату с первым камнем и двигайте его в среднее положение колонна снова отодвинется и откроет вход. Теперь забирайтесь на платформу с рычагом на третьем ярусе, левее лестницы в стене. Рычаг акроет проем в лестнице. Теперь прыгайте с разбега с каменных ступенек и цепляйтесь руками за потолок второго яруса — можно дой ти до двух ниш по обе стороны. Слева найдете Gem, а справа — рычаг, который открывает дверцу наверху в углу. Теперь можно подниматься на самый верх по лестнице. Прыгайте на платформу слева и в проход. Слева аптечка и патроны. За углом скользите, прыгайте и хватайтесь за платформу с дверью в следующую комнату — она теперь открыта.

Увидите два саркофага на возвышении Скользите вниз и, коснувшись гнилого пола,



и берите Embalming Fluid. Ползите в проход и убейте охранника на выходе. Все двери в ко ридоре заперты — ползите в следующий проход и снова прикончите охранника. Возъмите ракету за ним, кнопкой откройте дверь и иди-



те в комнату со Сфинксом. По потолку перехо дите на другой конец комнаты, берите Gem и прыгайте на голову Сфинксу. Отсюда видна платформа в стене сбоку с Gem далеко внизу. Повернитесь таким образом, чтобы она оказалась слева от Лары. Внизу — спина Сфинкса. По диагонали влево, на голове, за выступом аптечка. Оттуда прыгайте на колонну впереди. а с нее — на наклонную платформу, скольз и хватайтесь за край платформы с Gem и берите его — S3. Внизу соберите патроны и бегите к лестнице. Подстрелите охранника, запрыайте на платформу и выдвигайте кирпич Теперь повисните и ползите вверх по шероховатой поверхности кирпича и затем по стене в проход справа вверху (за спиной Лары находится еще один проход с \$4 — надо делать сальто со стены с разворотом). Проход приведет в коридор — теперь вы между двумя кир-пичами, тем, который Лара уже двигала, и новым — он закрывает путь по коридору. Толкайте первый кирпич до конца платформы, а второй тяните на себя — между ними должна остаться одна позиция. Теперь коридор за вторым кирпичом открыт — возвращайтесь туда и окажетесь в комнате с бассейнами в начале уровня. Бегите в самую первую комнату уровня и примените Embalming Fluid на алтаре откроется дверь рядом.

Падайте в воду, хватайтесь за батискаф и плывите. В большой пещере — крокодил. В стенах пещеры по 2 отверстия. Внутри патроны, Gem,



гарпуны и аптечки. В ближних из них с каждой ы наверху колодцы — можно подышать. Батискаф, вообще-то, стреляет гарпунами, но их надо сначала собрать — они разбросаны по всей пещере. Дело это сложное — крокодил 10 раз успеет перекусить Лару пополам — надоедает после нескольких попыток, поэтому я не расстреливал. В конце пещеры хность. Бросьте батискаф, перемахните через барьер с гаргунами, разделяющий два тонне-ля с водой, и плывите дальше. В стенах тоннеля две двери. Первая открывается рычагом в конце (за стеклом увидите секретную комнату с Gem). Полнимайтесь в первую дв



стекло увидите склад с охранником и водолазом). Нажмите кнопку — откроется вторая дверь под водой. Плывите через нее на склад. Выбраться на сушу можно будет в единствен ном месте слева за углом. Под водой впереди в правой стене два отверстия: первая комната с рычагом (откроется заслонка на суше), вторая комната — S5 патроны (звук найденного секрета под водой не играется). Выбирайтесь из воды и увидите водолаза на ящике через проход. Теперь все пишут, что надо не дать водолазу уйти и закрыть доступ к секретной комнате S6. Но как это конкретно сделать, совершенно непонятно. Стрелять в него бесполез-но. Мне даже удалось пропрыгать за его спиной туда, где должна находиться комната, но никакого входа в нее я не нашел. Когда завоет сирена, расстреляйте охранника и возьмите ключ. Справа помещение со ступенями и водой. Внизу — подводный тоннель. Можно сначала исследовать склад: по обеим его сторонам в ямах на суше есть аптечки, кроме того, везде разбросаны гарпуны. На той части суши, где можно выбраться из воды, есть подводная яма с Gem. Далее, уже снова на суше, в углу есть проход. В стене прохода вверху справа есть ниша с еще одним Gem. Далее — охранник и снова комната с подводным тоннелем. Плы-

Он приведет к затопленному дворцу. Для того чтобы расправиться с крокодилом и водолазом, вообще-то лучше раздобыть как-нибудь подводное ружье, но сойдет и второй батис каф в нише дворца справа под потолком тельно входа во дворец, как если бы Лара вплывала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу дворца можно подышать. Во дворце много маленьких дверок и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водола вите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие над водопадом туда надо будет залезть. Рычагом в бассейне рядом отключите огонь и прыгайте по плат формам до коридора (по пути можно взять предметы). Пройдите под тремя поршнями прессами и окажетесь у водопада. Прыгайте с разбега и хватайтесь за потолок. Идите до отверстия в водопаде, падайте и хватайтесь (идти по потолку дальше не имеет смысла — проход кончается огромной шахтой, подбираться к которой надо с другой стороны). Используйте Boiler Room Key, возьмите Gem и нажми кнопку в открывшейся нише — откроется последний люк в затопленном дворце.

Прыгайте в воду и возвращайтесь, подстрелив по пути крокодила. Плывите в нишу с фиолетовым оттенком — верхняя угловая ниша, напротив той, откуда вы выплыли. Поднимай тесь по шахте, возьмите аптечку и вылезайте к маятникам. Прыгайте по левой стороне, маятники не причинят особого вреда. В корилоре



за углом охранник. Не упадите в шахту. Вместо этого вернитесь к началу коридора и залезайте в проход в стене наверху — в конце уви-дите две щели в стене напротив. Прыгайте на другой конец шахты и хватайтесь за шель. Отпускайте руки и снова хватайтесь за нишу внизу. Ползите, и проход приведет к последней платформе, еще выше первых двух. Снова прыгайте через шахту и хватайтесь за нишу. Ползите, тоннель — выход с уровня. Фух!

лолезные СоВеТы тактика

London Level 4 City

Враги: София

Уровень очень спожный. Лара все время находится под массированным обстрелом энергетических импульсов Софии. Цель уровня — забраться на самый верх металлических «лесов», уворачиваясь от прямых попаданий энергии, и прострелить щиток генератора электроэнергии наверху. Все это время Лара должна оставаться на своей стороне «улицы». До взрыва генератора любые прыжки на небохреб Софии губительны. Она стреляет не все время, иногда — делает короткие перемещения нужно стараться делать именно в такие моменты. Принимайте аптечки как можно чаще и на ходу. Сохраняйтесь.

Бегите из офиса по коридору и сохраняйтесь, перед тем как выходить. Прямо над вами в стене впереди видна ниша — единственный секрет уровня. Вы вернетесь к ней чуть позже. Бегите и забирайтесь на правую платформу. Отсюда можно перейти через проход на руках (потеряете гораздо больше здоровья) или прыгнуть с разбега и ухватиться. Подтягивай тесь на платформу выше (люк наверху закрыт) и бегите по тропинке к противоположной стене — там кнопка, открывающая люк. Сразу же разворачивайтесь и бегите обратно. Перед тем как подниматься выше, повисните на зад нем крае платформы, идите правее, падайте и хватайтесь за щель — внутри S1, ракета и аптечка. Спрыгивайте на землю и возвращайтесь к люку тем же путем. Поднимайтесь наверх и бегите к стене напротив (по пути можете успеть взять аптечку). На бегу прыгайте на стену-лестницу и поднимайтесь. Ползите в проход и залезайте на его крышу с другой стороны, на



самый верх. Отдода можно легко допрыгнуть до небоскреба Софии, но нас пока интересует генератор. София будет бегать по мостику, осединяющему небоскребы, туда-сода. Когда она будет прыгать где-нибудь на своем зда-



нии, подальше от ящика с антенной, прыгайте с разбега на платформу через пролет, кватайтесь руками и сохраняйтесь. Это нужно сделать быстро и именно когда Софии нет в непосредственной близости, так как при приближении к ней Лару просто отбрасывает губительным электроразрядом. Кроме того, ссли София и щиток генератора находятся в непосредственной близости, то система автоприцеливания Лары просто не дает стрелять по щитку — вместо этого пули попадают в Софию, не причиняя ей никакого вреда. Перед вами камень с антенной. На его певой стороне и нахомень с антенной.



дится коробка-щиток генератора. Быстро рас



стреляйте его, и София погибнет от избытка заряда.

После ее смерти на мостике, соединяющем небоскребы, появится четвертый, последний в игре кусок метеорита, но все пространство вокруг сильно наэлектризовано. Если попробовать подойти этим путем, то Пара погибнет. Вместо этого возвращайтесь на предыдущую платформу через проход и оттуда прыгайте на небоскреб Софии. Добирайтесь до противоположной стены по деревянным ящикам — за последним будет кнопка, отключающая электричество. Теперь можно бежать на мостик и брать кусок метеорита — приключения



Лары в Лондоне завершились успешно.

Antarctica

/словные обозначения

S — Secret;

Gem — кристалл;

Управление

Ctrl — сесть:

End + Left/Right — слезть;

Ctrl — быстрее;

Alt — тормозить;

2. Моторная лодка

2. Ічюторная лодка

- сесть;

End + Left/Right — слезть

Ctrl — газовать;

Alt — тормозить;

Left/Right — повороты;

Level 1 Antarctica

Враги: матросы, собаки

Любой контакт с ледяной водой в Антарктике нежелателен, а если уж он неизбежен, то надо свести его к минимуму. У Лары появляется новая полоска «замороженности» в воде. После того как Лара замерзла, здоровье начинает уменьшаться практически мтновенно.

Под водой слева патроны, но они не стоят потраченного здоровья. Прыгайте по льдинам до домика. В нем находится последний



секрет уровня, но нужен будет ключ. Прыгайте через канал за домиком, затем нырайте в воду и вылезайте на льдине впереди. Далее двигайтесь к ледовым торосам с вмерзшей в лед носовой частью судна и дорожкой под потолком. Поднимайтесь по выступам, хватайтесь руками за потолок и спрытивайте на ледяную платформу рядом с кораблем, а с нее — на нос судна. На папубе есть слуск в трюм. Убейте двоих матросов и бетите к механизмам. В углу есть ры-



чаг, открывающий люк в полу рядом. Прыгайте, убейте еще нескольких матросов и бегите по коридору. Отверстие в потолке ведет на папубу — воспользуйтесь позже. Сбегайте вперед, к желтой трубе, и убейте матроса, затем падайте в дыру в полу. Нажмите кнопку, которая спустит на воду наувную лодку, и возвращайтесь к отверстию в потолке и на палубу. Бегите направо, вдоль борта. В конце слева увидите отверстие в педяной стене — \$1, патроны и Gem. Возвращайтесь на корму, прыгайте в воду и залезайте на лодку. Плывите в тоннель за домиком в начале уровня. Зажгите спичку и

рез решетку в потолке. Подстрелите двух охранников и бегите за угол дома (не падайте в шахту) — уровень закончится.

Level 2 R.X. Tech Mine

Враги: огнеметчики, мутанть

Подпрыгивайте и залезайте в проход. Через некоторое время почувствуете, что двигаетссь по одному и тому же замкнутому коридору, поворачивая все время влево. Чтобы выйти, бегите в противоположную сторону, и за одной из дверей увидите проход в стене слева. Чтобы заставить дверь «закрыться» и открыть этот проход, пробегите до спедующей двери — ее открытие вызовет закрытие предыдущей. Спускайтесь по



слева увидите проход в стене. Вылезайте

ед, прыгайте и хватайтесь за край ниши

Внутри — S2, аптечка. Прыгайте в воду и

чалу в конце тоннеля, вылезайте на берег и

убейте еще одного матроса. Дверь запер

Залезайте на кирпич за домиком, цепляй

тесь за потолок и идите на руках до конца,

на противоположный берег. В снежном тоннеле убейте охранника и бегите к зда-

ниям. Слева увидите вышку с лестницей -

туда надо будет вернуться позже с Фомой. В

первом здании есть проход — внутри убей-

те охранника и собаку. Увидите водонапор-

ную башню (под ней патроны). Нажимайте

кнопку на стене слева и прыгайте в дыру с

водой за углом, рядом струбой. Плывите по подводному тоннелю и вылезайте на плат-

форму. Бегите мимо 4-х вентилей (пока не

надо их трогать) и берите Gem в конце. Под-

нимайтесь по лестнице. Наверху есть дверь

в Generator Room, но она заперта. Можно

витый). Бегите в снежный проход слева, ми-

мо огороженной псарни — можно открыть

ее позже, когда будет ток. Бегите в арку и

можете взять патроны под мостиком — их

охраняет собака. Вы снова у знакомой водонапорной башни. Теперь бегите мимо

дыры с водой и трубы в пещеру слева и рас

стреливайте двух собак. Идите в двери-ре-

заки. Наверху расправьтесь с охранниками. Нажмите кнопку — откроется дверь в стене

с аптечкой. В конце коридора берите Фому и убейте еще одного охранника. Выходите

из здания тем же путем и возвращайтесь к водонапорной башне. Бегите обратно по

коридору к вышке с лестницей. Наверху на-

ней крыше — и Фомой ломайте дверь

Возьмите Фому, на руках по потолку идите

к люку и падайте вниз. Расстреляйте охран

ких положениях должны стоять вентили,

чтобы пошел ток (открыты 2 и 4). Запомни

те карту, нажимайте рычаг, чтобы откры

лась дверь, бегите обратно к вентилям и ус

танавливайте их в соответствующие поло

жения — дверь в Generator Room откроет

ся. Внутри нажимайте рычаг — пойдет ток

Берите аптечку и бегите на псарню. Расстре

Возвращайтесь назад к домику, у которого

оставили лодку. Ломайте дверь, вставляйте ключ в щиток и нажимайте кнопку — шлюз

откроется. Плывите в шлюз. В следующей

бухточке прыгайте в воду — в подводной нише справа найдете ключ Hut Key (это от-

нимет здоровья на пару аптечек). Можно

сплавать к домику в начале уровня, взять

53 — спички и Gem — и вернуться. Теперь плывите до конца прохода и вылезайте че-

столе и патроны за углом.

в. На карте на стене нарисовано, в ка-

откроется люк на сосед-

те рычаг —

прыгайте через яму. Убейте охран

вать дом впереди (труп в углу ядо

та — здесь понадобится Фома.

айтесь по лестнице, скользите впе

ащайтесь к лодке. Швартуйтесь к при

длинной лестнице и нажимайте кнопку. Выбирайтесь наружу и увидите огнеметчика. Они очень опасны— не стреляйте в них, естистично изгразорат сами.



В конце тоннеля увидите станцию с вагонетками. Слева в конце платформы будет запертая дверь — к ней надо будет вернуться с Фомой. Наверху, в комнате управления, нажмите кнопку на стене и убейте мутанта — он плюется ядом.

Забирайтесь на крышу комнаты управления и бегите в дальний правый угол, к стене. Встаньте спиной к своду, присядьте и повисните на руках. Чуть правее на задней стене контрольной комнаты есть маленькая лестница. Спускайтесь почти до конца, делайте сальто назад с разворотом на 180 и цепляйтесь руками за снежную нишу — \$1.



Возвращайтесь и садитесь в тележку на среднем ярусе путей. Старайтесь разгоняться перед прыжками и тормозить на поворотах. За очень сложным поворотом (надо тормозить, но немного, так, чтобы скорости кватило на прыжок через яму). Нажмите на стрелку и выходите — вагонетка остановится. Не обращайте внимания на огнеметчика и дохлого мутанта. Берите Gem и бегите через сверпа. В стене спева щель и яма со спичками. Скользите стиной в проход, кватайтесь руками и прыгайте вниз. Убейте монстра в пещере, повисните и стускайтесь дальше. Увидите три трещины внизу. Спус-



кайтесь по ним зигзагом, хватаясь каждый раз руками. Если упадете вниз — придется разобраться с монстром. Подтягивайтесь в проход в нижней трещине спева. В пещере возьмите Фому на мостике. Не стреляйте в огнеметчиков и убивайте монстров.

В стене справа есть ниша-тоннель. Прыгайте на обледенелые камни справа в углу. Оттуда прыгайте НА стену и хватайтесь руками за линию границы текстур. Идите на руках влево до ниши и подтягивайтесь. Внурнажимайте на кнопку — она откроет дверь с очередным секретом чуть дальше. Чтобы выйти из пещеры, вам нужно забраться в проход в стене под потолком. Используйте все плоские снежные платформы — найти нужную и запрыгнуть очень сложно, точно описать процедуру не могу.

В проходе нагнитесь под видимыми препятствиями и техническими приспособлениями, затем бегите вверх и убейте мутанта. Прыгайте в вагонетку и дерните за рытачат, чтобы вернуться обратно. Фомой открывайте заклинившую дверь и берите Lead Acid Battery. Теперь бегите к тому месту, где лежап первый секрет, и увидите, что там открылась еще одна дверь, за ней — \$2.

Садитесь на тележку на нижнем пути и в тоннеле поворачивайте стрелку налево Разгоняйтесь перед большим прыжком Имеет смысл нагибаться под препятствия ми на ходу. Выходите на остановке и бегите в коридор. Нажимайте кнопку и перестреляйте всех монстров в проходе с паром внизу. В темном коридоре зажгите спичку, ползите в проход в стене справа (под настил коридора с паром) и берите патроны и ра кету. В конце коридора поднимайтесь по лестнице. Первая дверь — к вагонетке. Бегите во вторую — попадете в комнату с ок-Откройте правую дверь и убейте монстра. Следующая дверь — в коридор с двумя предыдущими дверьми — по нему можно вернуться к вагонетке. Теперь бегите обратно в комнату — вас заметит монстр сна-ружи и войдет. Бегите к крану и ныряйте за Winch Starter и патронами.

Возвращайтесь на вагонетке в центральную комнату с путями. Садитесь в вагончик на верхнем ярусе, нагибайтесь под сверлами и разгоняйтесь перед прыжком. В конце увидите кран, на котором подвешен батиксаф. Вставьте батарею Acid Battery в соответ-



ствующий слот и используйте Winch Starter на приборах — батискаф опустится в воду. Ныряйте и запезайте в него. Вам нужно доплыть до спедующей комнаты и далее плыть между огней, придерживаясь правой стороны. Здоровье Лары сильно испортится — используйте аптечки, чтобы подлечиться.

Не стреляйте в огнеметчика. Падайте на платформу под мостиком и расправляйтесь с мутантами за вашей спиной. Прыгайте по выступам до угла и на нижнюю платформу — найдете \$3. Возвращайтесь к мостику, прыгайте и подтягивайтесь. Маленькое здание впереди — выход с уровня.

Level 3 Lost City of Tinnos

Враги: гигантские осы, монстры

Поднимайтесь по лестнице слева в нишу и дергайте за рычаг — откроется двой дверь прямо под вами. Проход дальше загораживает решетка. Теперь прыгайте на колонну в центре, а с нее — на платформу с Gem. Спускайтесь вниз и берите Uli Key в нише за открывшейся дверью. Возвращайтесь во двор и вставляйте его в слот в стене рядом с воротами — поднимется решетка Забирайтесь по лестнице — вы по другую сторону решетки на втором ярусе — теперы можно ее открыть рычагом. Прыгайте влево, за окно, на платформу и дергайте рычаг. Теперь скользите вниз по спуску внутри коридора и нажимайте на еще один рычаг в конце комнаты. Ворота откроются, и вы снова окажетесь во дворе. Бегите в дальний левый угол, в проход. Комбинация из пяти кнопок наверху открывает решетку. Наж-мите кнопки 1,2,5 и бегите дальше, к слоному мосту. Здесь на Лару будут пос тоянно нападать гигантские зеленые осы. У пролома на мосту прыгайте через пропасть влево и берите Gem. Забирайтесь на каменную платформу при входе в пещеру и пры-



гайте на вторую опору моста. Стоя на верхушке опоры и занимаясь отстрелом ос, можно заметить, что над проломом есть несколько невидимых платформ (освещаются зеленым свечением от дохлой осы или ее тенью), которые ведут к осиному гнезду — внутри S1. Возмездие не состоялось, потому что процесс этот уж слишком длительный и опасный. Прыгайте вниз, на мост и бегите в пещеру справа. Возьмите аптечку сразу при входе.

Следующий мост охраняют два монстрообразных чудища. Стрелять придется доволь



но долго даже из Desert Eagle. За ними две огненные чаши-маятники и комната с колоннами. Внутри снова станут нападать осы. Бегите влево и спускайтесь к рычагу один за другим из клеток появятся три монстра. Нажимайте еще один рычаг в левой клетке — он открывает выход из комнаты в противоположной стене наверху. Забирайтесь туда по каменному кирпичу и платформе и ползите в проход.

Лара в комнате с двумя огненными маятниками и множеством рычагов. Они поднимают или опускают каменные платформы в стенах. Ваша цель: нажимая рычаги в определенной последовательности, добраться до рычага, открывающего ворота внизу. Это весьма сложная нетривиальная задача. Вдобавок ко всем неприятностям, вас будут атаковать противные осы.

Итак, по порядку. Спрыгивайте на платформу-мостик внизу. Справа в стене рычаг, который на время открывает дверь к секрету S2 — Gem и патроны. Его надо нажимать только после того, как открыты ворота. Прыгайте по каменным плитам вдоль левой стены и нажимайте рычаги в нишах под потолком в стене с воротами и смежной с поднимутся платформы, по которым можно будет спуститься на пол (в третьей нише под потолком за огненным маятником нет рычага — только патроны и аптечка). Нажимайте рычаг на сте зу — поднимется плита над головой Лары. Залезайте туда по выступам и нажимайте рычаг — Лара упадет вниз, но поднимется плита на противоположной стене под платформой-мостиком. Теперь снова залезайте по плитам в стене наверх и нажимайте ОБА рычага в нишах под потолком — можно будет спокойно допрыгать до плиты под мос тиком по промежуточным. Цепляйтесь руками за потолок-мостик и илите на проти-



воположный конец комнаты. Нажимайте рычаг в нише, который откроет ворота, и возвращайтесь на плиту тем же путем. Для того чтобы побыстрее спустисков вниз, можно просто разбежаться по диагонали и упасть в направлении бассейна с водой — Лара не ударится о стену, а приземлится прямо в воду.

Теперь можно сосредоточиться на окончании уровня: бегите в ворота, в спедующей комнате запезайте по лестнице в левом дальнем углу и открывайте решетку — увидите комнату со снопом света. А можно сбегать за секретом: залезайте на самый верх и нажимайте рычаг в правой стене, открывающий на время дверь секрета. Быстро спускайтесь на пол, в комнате со светом поднимайтесь по ступенькам наверх и в ПРАВЫЙ проход — окажетесь снова у второго моста. Пересеките мост, прыгайте и



5

скользите вправо. Заходите в дверь, пока она не закрылась. Нажмите пару рычагов, чтобы снова оказаться снаружи.

Итак, вы в комнате со снопом света в центре. Выше будут четыре комнаты, каждая со своей загадкой. Когда все загадки будут решены, Лара соберет четыре маски, которые вставляются в пазы колонн в центральной комнате. Путь к боссу будет открыт.

Бегите вверх по ступенькам, в ЛЕВЫЙ проход — Earth Room. Идите по болоту вправо, сделайте почти полный круг. За факелами, чуть дальше, увидите несколько плоских выступов — можно будет вылезать. Коридоры большой пещеры приведут на самый верх комнаты. Берите первую маску — лан-



дшафт начнет рушиться, болото внизу вы сохнет, а в пещере образуется огромный пролом. По пути вниз на вас будут непре рывно сыпаться камни. В пещере прыгайте через левый проход, от факела, Затем по выступам в стене, нажимайте на рычаг он откроет последний секрет уровня (за пределами комнаты) — и выходите. Лестница приведет в коридор с огненными маятниками. За ними поднимайтесь наверх и выходите — решетка откроется сама (два другие конца коридора — тупики). Если вы нажали рычаг, то в холле с огненными маятниками увидите камень, забравшись на который, можно достать S3, последний секрет всей игры. Возвращайтесь в комнату со светом и переходите к следующим комнатам.

В водной комнате Water Room прыгайте на платформу с лезвиями и нагибайтесь. Ползите в нишу за аптечкой, возвращайтесь и ныряйте под лезвия в тоннель на дне. В спедующей комнате лезвия, напоминающие часы, защищают четыре ниши. В левой и верхней можно подышать. Нажмите рычаг в левой и плывите в правую, вверх. В новой комнате подышите наверху, затем за одной из пар лезвий нажмите рычаг — за другой из пар лезвий нажмите рычаг — за другой



станет доступна вторая маска. Возьмите

Gem, дерните рычаг, ныряйте и возвращайтесь к лезвиям-часам. Наберите в легкие побольше воздуха в левом отсеке и плывите в нижний отсек— течение вынесет к выходу.

В комнате ветров Wind Room надо пройти по довольно простому лабиринту. Слева от старта будет факел. Такой же факел будет на финише. Поверните направо и двигайтесь примерно в этом направлении. Где-то в дальнем правом углу будет факел и про-



ход наверх. Увидите шипатые бочки на каждом из спусков. Прыгайте на левый спуск и далее — из стороны в сторону, пока все бочки не прокатятся мимо. Забирайтесь наверх и берите третью маску.



В комнате огня Fire Room ориентируйтесь по карте над головой. Нужно немного попрыгать по выступам-сковородкам и по невидимым платформам, которые освещаются огнем из пасти каменных драконов. Вам надо добраться до платформы с рычагом, который позволит взять четвертую маску.

Возвращайтесь в комнату со снопом света и вставляйте все маски в колонны вокруг, затем берите последний Uli Кеу из помещения с бассейном и вставляйте его в спот рядом со снопом света. Теперь Лара может прыгать вниз, на следующий уровень, к Боссу.

Level 4 Meteorite Cavern



Враги: Босс-паук

Ларе предстоит завалить гигантского паука. Все действие происходит на небольшой «круглой» арене. Любой неосторожный — и Лара скатывается либо к центру, либо за внешние границы. Из-за того, что арена представляет собой не идеальный круг, надо быть особенно осторожным, обегая углы. Радиус арены рассчитан таким образом, что при перемещении спринтом и повороте Лара как раз вписывается, то есть можно и нужно большую часть полукруга пробегать спринтом. Но из-за непонятной задержки в управлении иногда конфликтуют клавиши спринта и курсорные, что приводит, например, к тому, что Лара останавливается чуть позже, чем нужно, или, наоборот, чуть раньше, или режим спринта не сразу срабатывает, или срабатывает как раз тогда, когда вы хотите затормозить все это оканчивается плачевно, так что будьте готовы к сюрпризам управления.

Босс ходит по арене (обычно против часовой стрелки), иногда резко подпрыгивает и изменяет направление движения. Он медлителен, но вблизи беспощаден. Кроме того, если уж он стреляет, то никогда не промаживается — самонаводящиеся энергетические стустки. А стрелять он начинает в двух случаях: когда Лара слишком близко к нему и когда Лара неосторожно забежала/выбежала в пещеру с частью метеорита. Ваша цель — ни в коем случае не дать ему выстрелить. Параллельно Лара должна собрать все 4 части метеорита из пещер вокруг арены. Принцип следующий: вы бегаете по



арене ОТ паука, периодически останавли ваясь (обычно в тот момент, когда Лара на другом конце арены), чтобы сделать несколько выстрелов в его сторону. Практика показывает, что достаточно 4-5 ракет из базуки или около 10 выстрелов из Desert Eagle. Все остальное малоэффективно (требует большего количества патронов и времени). Можно, конечно, бегать и стрелять параллельно (камера показывает врага), но при этом слишком велик риск оступиться и упасть с арены. Как только паук оглушен и падает (на время), вы сохраняетесь равляетесь спринтом в ближайшую к ПРО-ТИВОПОЛОЖНОМУ от паука концу арень пещеру. Таким образом, когда Босс оживет, он не успеет поймать Лару на выходе из пе шеры с метеоритом за пазухой и переду мает стрелять. Времени хватает только на то, чтобы спринтом добежать до артефакта (и остановиться именно на нем, а не влететь со всего размаха в стену и потом сделать шаг назад: любое промедление — это смерть), скватить его (не забудьте перед этим убрать оружие в кобуру), развернуться на 180 (ЕND) и спринтом добежать обратно, в круг арены. Как только вы спиной чувствуете, что паук не будет стрелять — сохранийтесь, потому что здесь чаще всего происходит случайная ошибка, например, вы оступаетесь или не успеваете затормозить, и Лара оказывается сваренной заживо. После того как все 4 части метеорита собраны, большой зеленый метеорит в центре падает в недра арены, и паук становится уззвимым. Осталось «оглушить» его в последний раз — и он взорвется.

По бокам от входа в одну из пещер вы уви



дите текстуры лестниц. Прыгайте с разбега, ползите вверх, до платформы, повисните на руках и подтягивайтесь на нее. Снежный проход приведет к балкону над ареной. Цепляйтесь за потолок и на руках идите до каменной платформы. Оттуда прыгайте с разбега на каменный выступ справа, забирайтесь на платформу выше и оттуда прыгайте через арену на последний каменный выступ впереди. Забирайтесь наверх — вы на заснеженной площадке с двумя камнями и прожекторами. Бегите по снежному тоннелю к военной базе. Подстретите нескольких (5-6) солдат и нажмите кногу на стене спева. Бегите в проход между домами спева



на вертолетную площадку. Прилетит вертолет, и дверка на посадочную площадку от-



кроется. На этом приключения Лары заканчиваются.

Bonus Level All Hallows

Враги: охранник, собака

Залезайте на камень у стены и прыгайте по металлическим платформам. С ближайшей к центру прыгайте на платформу со спичками, выше в стене. Оттуда прыгайте на колонну в центре. С самого высоото ее места подпрыгивайте и хватайтесь за потолок. Пройдите на руках пару шагов и падайте — в этот момент у Лары должно быть 100%





здоровье. Она падает на платформу внизу и теряет практически все здоровье. Берите аптечку и прыгайте на малиновую платформу со спичками.

Оттупа слезайте к книжным полкам и нажи майте рычаг наверху в нише. Теперь слезайте по маленькой платформе на пол. С выступа в стене прыгайте на центральную конструкцию (склеп из черного мрамора) за заборчиком. Сразу за наклонным полом на чинается небольшой проход, в который можно ползти. Этот путь ведет к аптечке: ползите по мрамору в проход. За углом свешивайтесь и хватайтесь за лестницу. Делайте сальто назад и окажетесь на железной платформе. Прыгайте в сторону книжных полок на маленькую платформу с аптечкой. Возвращайтесь тем же путем и становитесь перед проходом из черного мрамора, где вы начали ползти. Отсюда можно допрыгнуть до правой стены комнаты и схватиться за трешину. Идите на руках влево, берите аптечку и нажимайте на рычаг.

Спускайтесь на пол и бегите в открывшуюся дверь. Быстро пробегите по гнилому полу и нажмите на рычаг. Обратно идите на руках,



уцепившись за потолок. Снова прыгайте на платформу перед черным склепом, с нее — снова к книжным полкам. Из ниши с рычатом прыгайте и цепляйтесь за потолок. Идите на руках на другой конец платформы (теперь это возможно — секция потолка поднялась). Забирайтесь на камень и увидите канатную дорогу, но, прежде чем стускаться, залезайте наверх по лестнице слева и берите Vault Key.

Спускайтесь по канатной дороге и отпускайте руки сразу после шилов и фонарей. Пара приземлится в сером коридоре. Спускаться дальше — смерть. Прыгайте на выступ справа и ползите за угол. На другом конце откроется потайная дверь-вертушка в стене. В коридоре с огненными ловушками и шипами цепляйтесь за потолок и идите на руках. Сразу после шипов Пара загорится. Сделай-



те еще шаг на руках и падайте в спасительную воду. Примите аптечку. Плывите под поршнем и вылезайте в проходе. На развилке ползите за угол и нажимайте кнопку — откроется люк наверху. Слева от вас будет тот же коридор — не высовывайтесь, а справа вверху в нише — аптечка. Возвращайтесь к развилке и поднимайтесь вверх. Встаньте стиной к люку-повушке, сделайте шаг назад, чтобы он сработал, и хватайтесь руками за край. Подтягивайтесь и прыгайте через дыру. Вылезайте в комнату и забирайтесь на ближайший выступ. Перед вами — открытый люк, внизу вода. Сбегайте к



аналогичному люку впереди по платформе, но закрытому, возьмите патроны и аптечку. Возвращайтесь и падайте в воду. Вниу прострелите решетку справа и возьмите спики. Открывайте дверь ключом Vault Кеу. Слева за ящиками берите аптечку, бетите вправо и ныряйте в воду. Плывите прямо по тоннелю, поверните направо и снова прямо. Вылезайте на платформу с собакой и охранником и убейте их. Забирайтесь наверх — увидите комнату, полную различного оружия. Когда Лара попытается войти туда, уровень закончится.

СИ



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Уважаемая редакция журнала «Страна Игр»

Я читатель Вашего журнала с начала его издания. По информации — это лучший журнал о компьютерных играх.

В последнее время он стал другого размера, стал тоньше, бумага стала проще.

Объясните, пожалуйста, каким будет мой любимый журнал в ближайшем буду-

Я думаю, этот вопрос интересует многих Ваших читателей.

Читатель «Страны Игр»

Мос. обл., г. Королев, ул. Корсакова, д. 1, кв. 15.

ОТВЕТ ИЗД<mark>АТЕЛ</mark>Я «СИ» Дмитрия Агарунова

Уважае<mark>мый В</mark>алерий и другие чита<mark>те</mark>ли!

Позволю себе подробно осветить эти вопросы

Все вы знаете о событиях в экономике, которые привели к резкому удорожанию импортных товаров и услуг, к падению покупательной способности населения, в том числе и геймеров, читателей игровых журналов.

В связи с этим перед «**СИ»** встала задача: остаться в прежнем виде, печататься за границей на дорогой бумаге — это означало бы необходимость сохранения долларовой цены.

Как вы помните, цена журнала с диском была 30 рублей (4.7\$), без диска — 20 рублей (3.17\$). Если взять курс на конец декабря, то это — 100 рублей и 70 рублей.

Много ли найдется читателей, способных платить такую цену? Кроме того, резко сократились (в 10 раз) поступления от рекламы, за счет которых можно было бы

продавать журнал дешевле.

Поэтому мы приняли решение перейти на бумагу российского производства, печать в России. Такая позиция позволила нам: 1. Сохранить рублевую цену.

За счет увеличения формата увеличить объем те<mark>кста</mark> на каждой странице. 3. За счет более частого выпуска (два раза в месяц) за<mark>метн</mark>о освежить информацию.

Конечно, есть читатели, которые предпочитают платить за качество, но мы ориентируемся, прежде всего, на большинство.

Кроме того, мы считаем, что ценность журнала — это на 70% не полиграфия.

толщина обложки, а ИНФОРМАЦИЯ. А она ничуть не пострадала.

Хотелось бы вас обрадовать — с весны 1999 года покупатели «**СИ»** с компакт дис-

ком будут получать постер. Мы так же думаем и о других улучшениях. Напоминаю, что ваши письма — это самый действенный рычаг влияния. Пишите

прямо мне, все ваши мнения будут внимательно прочи<mark>таны.</mark>

Дмитрий Агарунов. dmitri@gameland.ru.

ром графика хуже **DENDY** вской, а за-

Привет, редакция СИ!

Ответьте, пожалуйста, на мой вопрос: будет ли впредь публиковаться рубрика Обратная связь? Было очень интересно ее читать. Очень рад, что теперь я буду получать свой любимый журнал 2 раза в месяц. Ну, вроде все.

С уважением roma@unis.ru

Между прочим, это не просто письмо, а настоящий эпиграф «Обратной связи». Спешу ответить положительно. С этого номера рубрика восстанавли вает свою работу, так что пишите! С момента выхода последнего номера с вашими письмами прошло уже достаточно много времени, и, вообще-то, пора подвести итоги нашумевшим дискуссиям и конкурсам. Отдельный разговор о конкурсе читательских описаний — надеюсь, что первый обзор мы сможем опубликовать в ближайшее время. То же самое касается и финальной оценки. Наверное, многие помнят, что где-то полгода назад мы открыли волнующую тему жестокости в компьютерных играх. Так вот, пора ее закрыть. За все это время мы получили сотни писем с самыми разными отзывами, но, в целом, читатели «СИ» разбились на два лагеря. Представители первого считают, что жестокость в играх — это, конечно, нехорошо, но все-таки допустимо, а представители второго, которых, надо отдать должное справедливости, больше, уверяют, что жестокость, особенно в играх. — это вполне нормально, а иногда даже здорово. Удивили два письма. Автор одного из них то ном, не допускающим сомнений, заявил, что violence — это самое главное в игре, а всякие рассуждения, которые могут привести к противоположному выводу, вообще лишены смысла. Вот так вот, а вы говорили... М.Каликин пошел другим путем. Его письмо представляет собой действительно серьезный подход к проблеме, действительно понимание сложности вопроса. Цитаты из Ницше, Фромма.. Просто приятно читать! Автор не просто выступает сторонником одного из мнений, а находит доказательства для каждого из них. Жаль, что не можем опубликовать весь текст места все же маловато.

Переходим к делам насущным, то бишь, традиционным письмам в полном смысле этого слова.

Уважаемая редакция Страны Игр!

У меня к вам одна маленькая просьба— не могли бы вы перестать сравнивать PlayStation, Sega S, N64 и PC. Это совершенно разные платформы, и относиться к ним следует соответствующе. Меня, как обладателя SPS, очень задевают заявления вроде: зна-

менитые **PlayStation**-вские искажения и разрывы; графика вполне обычная с поправкой на игровую платформу (**PS**) и т.д. и т.п. Вы догадываетесь, сколько грешков я могу найти в играх для компа, под **Win95**, да и у самого виндоуза. Я уважаю ваш журнал и хотел бы, чтобы вы относились взаимно к своим читателям — независимо, на какой из платформ они играют.

Спасибо за внимание.

Геймеры всего мира, объединяйтесь!
Артем Аникиев, г.Ковдор

Гм... Господа, у меня уже кончились доказательства того, что мы оцениваем не платформы, а игры! А насчет того, что можно сравнивать, а что нет... Давайте логически. Фирма N делает одновременно две версии игрь пля платформы А и платформы В. Обе платформы популярны, их технические характеристики вполне срав нимы. Почему, спр<mark>ашивается, в таком</mark> случае мы не можем сравнить версию А и версию В одной и той же игры? Потому что «относиться к ним следует «соответствующе»? Уверяю вас, в редакции нет человека, который ненавидел бы разваливающиеся полигонь в игре на **PS**, но пр<mark>и этом терпимо от</mark>носился к издевательским сообще ниям об ошибках в Win'95! В такой ситуации говорить, что лучше, довольно сложно. Никто не говорит, что на PlayStation игры хуже, чем на PC и наоборот. Никто не будет сравнивать Metal Gear Solid Might and Magic VI, ибо суть этого сравнения сущий бред. Однако, почему нельзя заняться сравнением двух версий одной и той же игры? Еще опно письмо написано прямо-таки в унисон предыдущему:

Будущее приставок Привет, журнал «Страна Игр».

Я решил написать вам, когла в различ ных популярных журналах, в том числе и в вашем, встречал статьи или упоминания, что приставки уже не будут столь популярны в будущем, так как компьютеры со всеми своими 3D-ускорителями, Starcraft'ами (не в пику любителям этих игр будет сказано), Carmageddon'ами и другой всякой всячиной выйдут далеко на первое место. И я захотел написать про это дело. Сначала о себе. Я живу в Калининграде, прочитал уже 4 номера вашего журнала: 3 — за этот год и сентябрьский номер 96 года. Люблю игры спортивные, гонки и 3d-Action. Я пишу вам в первый раз. Ну, все, поеха-

Часть 1. Вы задумывались когда-нибудь о том, почему в последнее время крутые игры сначала выходят, например, на PlayStation, а потом уже на Персе. Я говорю о Need For Speed 3, Twisted Metal 3, Tomb Raider 3 и других играх.

Да потому что у Playstation возможности лучше. Посудите сами — в сентябрьском номере за 98 год вы написапи, что только влалельны Voodoo 2 смогут получить в Need For Speed 3 крутое ощущение — отражение окружающей среды в стеклах машины. Но поверьте мне, у меня есть эта игра на PlayStation и там все отражается! Можно делать выводы... А посмотрите на Twisted Metal 3 — начальная заставка просто не может быть на PlayStation аппаратно, но она есть и даже не тормозит. А на Персе, я уверен, она не будет тормозить только с тем же **Voodoo 2.** Опять наводит на размышления... Вот так-то.

Часть 2. Теперь я бы хотел затронуть тему многострадальной и горячо любимой мною приставки **Sony** Playstation. Опять обратимся к сен тябрьскому <mark>номеру, а, в частно</mark>сти, к рубрике г-на Романова «Новости игрового мира». Вот вы говорите, г-н . Романов, ч<mark>то, цитирую: «...что у</mark>же <mark>че</mark>рез полгода после своего выхода Dreamcast загонит в Японии Nintendo 64 в скромную нишу, а спустя всего лишь год — сменит PlayStation на посту лидера...» Ну про Nintendo 64 я согласен, но PlayStation, г-н Романов? Разве это так? Нет, не так. А почему? Да потому что PlayStation просто напросто культовая приставка. Поэтому в нее будут играть по и после выхола Dreamcast с ее революционным Spider'ом.

Да и игр на PlayStation сейчас перевалило за 500. Причем, не самых плохих. Я считаю, что в ее библиотеке ес ть такие игры, которые и на Персе не сбацаешь. Вот вам простой пример — Resident Evil 1 и 2. Посмотрите, да это же крутейшая игра. А на Персе есть только первая часть, у которой заоблачные требования. Я считаю, что эта игра была, есть и будет лучшей в жанре **3D-Action**. Еще никому, кроме СарСот, не удалось создать такую ат мосферу страха и не удастся. А другие игры: Metal Gear Solid, Gex. Final Fantasy 7, G-Police — да это просто шедевры, не говоря уже о вышеупомянутом **Evil**'е, рядом с которым не стоят на одной ступени никакие Пятые Элементы, Воры Гробниц Третьи, Создания Ночных Кошмаров и другие иг-

Так что **Playstation** не обделена, и если Dreamcast и обойдет ее, то не скоро. Да еще и дизайнер **PlayStation 2**, намекнувший про полигоны, явно готовит приятный сюрприз.

Ну, все. Теперь о вашем журнале. Он, без сомнения, крутой. Один из лучших в Европе на сегодняшний день. Но есть пожелание — избавиться от стан-

дартности, проводить побольше конкурсов, викторин. Мне очень нравился конкурс, где отгадывали игры по **Screenshot** ам. Не понимаю, почему вы его убрали. Надеюсь, письмо мое вы опубликуете и ответите на него.

Мой E-mail: dms@baltnet.ru

Счастливо жать батоны!

Начнем с того, что никогда в «Стране Игр» мы не писали о том, что в будущем РС будет популярнее приставок. И писать никак не могли. То, что некоторые игры выходят сначала на PS, а лишь потом на РС — не доказательство, есть игры, которые выходят сначала на **РС**, а потом на **РS**. Не хотелось бы сравнивать графические возможности PS и Voodoo 2 на PC просто поверьте на слово, РС-версия NFS3 выглядит круче. Насчет того, что **PS** умирает... В общем-то, то, что разработчи ки сейчас делают невозможное, то, что сейчас из приставки выжимают максимум (взять хотя бы Ridge Racer 4) — это самое наглядное доказательство того, что знаменитое творение **Sony** медленно движется к неотвратимому концу. PlayStation, конечно. легендарная платформа, однако, пусть кто-нибудь осмелится сказать, таковой не является Commodore 64! Впрочем, это как раз наилучшее время для наслаждения самыми совершенными играми, которые создаются в последнее время на этой платформе. **Dreamcast** — уверен, что через три года в редакции появится письмо. в котором аббревиатура РЅ будет заменена на **DC**.

Привет моему любимому журналу!

У меня к вам есть несколько вопро-

- 1. Есть на PC ROAD RASH 3D? Первая часть меня немного разочаровала. На SEGA'e MD ROAD RASH 3 гораздо пушне!
- 2. В одном из ваших номеров на вопрос читателя: «Возможен ли перевод на PC таких шедевров жанра RPG, как SHINING FORCE или FF VIII?» вы ответили, что об этом можно судить только после выхода на PC FFVII. FFVII появился. И как вы думаете теперь?
- 3. Хоть убейте, уже почти год не могу понять: ПОЧЕМУ DIABLO BCE НАЗЫBAIOT RPG! Ну, в лучшем случае можно назвать action с элементом (повышение х-тик героя) RPG, но RPG! Ну,
 никак! Что главное в жанре RPG? Сюжет! Конечно, многим, кто начал свое
 знакомство с играми на PC, ни за что
 не понять некоторых приставочников,
 которые до 3 часов ночи сидят перед
 экраном телевизора, играя в какой-то
 FANTASY STAR II (SEGA MD), в кото-

то по смыслу которой тот же DIABLO или даже UNREAL в подметки не годятся! Жанр **RPG** зародился на приставках. Это была компьютерная сказка, в которой игрок переживал моменты радости и грусти вместе с героями, в которой присутствовали любовь, смерть и предательство. Их сюжету позавидовал бы сценарист Титаника! А по непредсказуемости сюжета японским **RPG** вообще нет равных. Ну, разве я мог представить себе, начиная играть в FANTASY STAR III, что мирная планета, на которой правит король и люди бегают с мечами и луками, а иногда балуются и магией, в конечном итоге окажется гигантским космическим кораблем? А то, что заканчиваешь игру внуком персонажа, которым начал игру и, соответственно, сыном, которым продолжал игру И еще. Ведь **RPG** подразумевает присутствие нескольких персонажей наравне с главным (в SHINING FORCE II их было 30!). А в **DIABLO** их сколько Один, и тот какой-то недоделанный!

- 4. Правда, что **HOM&M III** выйдет не раньше февраля-марта 99 г., а **DK2** не раньше весны 99? И еще: есть какиенибудь сведения о **WARCRAFT III** или **STARCRAFT II**?
- 5. Прошел слух, что президент **EA** заявил, что считает российский рынок очень перспективным (вроде даже в вашем журнале), и теперь все игры **EA** будут официально издавться на русском языке. Если это так, то значит, что **FF VIII** тоже должен быть на русском, яж и все другие игры, которые выпустит **EA**?

Мда... Ничего себе, несколько вопросов! Заранее спасибо, что не поленились ответить. (palagin@cyberax.ru)

Сергей Пала<mark>гин</mark>

1. Ha PC Road Rash 3D нет.

- 2. Вполне возможен. Пусть версия Final Fantasy VII на PC и не имела такого успеха, как оригинальная игра на PS, но пример Eidos наглядно доказал, что качественный перевод подобных игр имеет реальный смысл.
- 3. Почему Diablo все называют RPG? Это называется — вредная привычка Ошибочное мнение, которое в свое время получило широкое распространение. Вы совершенно правы, никакой это не RPG, а более-менее необычный action с ролевыми элементами. Правда, не могу не отметить, что **RPG** появились не на приставках и кстати говоря, не на компьютерах. Ролевые игры существовали довольно давно и... В общем, открывается широкая тема, которую было бы логично продолжить нашим читателям. Так что пишите письма по поводу истории жанра RPG
- 4. Правда. Более того, **Dungeon**

Кеерег 2, скорее всего, выйдет летом. Никаких сведений ни о WarCraft III, ни о StarCraft II на данный момент нет, но, в общем-то, не возникает никаких сомнений, что Blizzard сделает продолжение одной из этих игр. Причем, скорее всего, продолжение StarCraft'a.

5. Действительно, Electronic Arts начала проводить на территории России новую политику, в соответствии с которой некоторые из игр, выпущенные знаменитым издательством, будут локализованы и продаваться по специальным ценам. Среди таких продуктов называется Populous III, SimCity 2000 и Dungeon Keeper 2. А что касается Final Fantasy VIII, то никакой информации о том, что его в будущем будет издавать Electronic Arts, просто-напросто нет. И вообще это маловероятно, хотя, с другой стороны, ничего невозможного нет.

Привет! Меня зовут Стас.

Я давно мечтаю переписываться по E-Mail. Люблю симуляторы, стратегии и **3D Action**.

Yustas@mail.zaural.ru

Меня зовут Антон, мне 13 лет. Живу в Ульяновске. Предпочитаю Real-time strategy, квесты или гоночные симуляторы. Имеется 3Dfx. Жду ваших писем по E-mail: khia@pop.ul.ru или заходите на http://portal.infocom.ru/~khia/ (за-

пустить welc.htm).

Здравствуй, редакция «СИ», мне ваш журнал очень,

очень нравится!!!

Хотелось бы переписываться с другими геймерами, но не ламерами (своих хватает). Я люблю игры типа

Quake 2, Unreal, Fifa 98, C'nC. Опуб-

E-mail:truenov.k@mtu-net.ru

С уважением **ORC**.

Привет, «СтранА ИгР»!!!

ликуйте мое письмо, пожалуйста.

Опубликуйте, пожалуйста, мое письмо в вашем журнале, в рубрике «Переписка». Я вас очень прошу!

П<mark>ривет ребята!!!</mark>

Ищу друзей по переписке! ;) Живу в Екатеринбурге, мне 14 лет. Увлекаюсь гонками и стратегиями. Мне без разницы, сколько вам лет, мне главное переписываться! Мой адрес — alexey@sky-net.ru. Пишите, не стесняй-

Алексей Шарапов или Кларк!

Привет, уважаемая редакция «Страны Игр». Мне очень хотелось бы переписываться по Интернету. И я надеюсь, что вы отубликуете мой адрес sasha@sha.rnd.su.

Заранее бла<mark>годарен, Александр</mark>

СИ

HTTP://WWW.GAMELAND.RU

















Dance & Rhythm Action











Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)

ул. Смольная , 24A, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал») ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»

Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект») ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)

(м. «Одгос») Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская») ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)

«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка») Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)

Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)

ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)

ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная») ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)

Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол») ул. Маршапа Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)

Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)

Каширское ш., 66, корп. 3 ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая») Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)

Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель» (м. «Университет»)

ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

ул. Фурманова, 42 ул. Маркова, 44, оф. 315

Армавир ул. Ковтюха, 264

Березники пр-т Ленина, 12A

Братск ул. Депутатская, 17

Верхняя Пышма vл. Ленина, 42

АССОЦИАЦИЯ

Иваново ул. Ленина, 5, маг. «Мысль» ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)

Ижевск ул. Советская, 8A

Алматы **Ангарск** квартал 278, 2, 3 эт.

Архангельск ул. Тимме, 7

Барнаул ул. Деповская, 7 пр. Ленина, 106, оф. 323

Биробиджан ул. Шолом-Алейхейма, 25 маг. «Аудио-Видео»

Брянск ул. III Интернационала, 2 ,59

Владимир ул. Московская, 11

Дубна ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Иркутск ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров» **Калининград** Ленинский пр-т, 13-15

Киров ул. Московская, 12

Красногорск ул. Заводская, 22A **Краснодар** ул. Чапаева, 85А ул. Старокубанская, 118

ж Красноярск пр-т Мира, 37 ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курган ул. Красина, 55 **Курск** ул. Гагарина, 2

ул, Гагарина, z Магнитогорск ул. Ленина, ЦУМ Минск ул. Полевая, 28 салон «КҮ УУSTEMS» пр. Скарины, 16, маг. «Кадр» салон «БКУ-Мир Мультимеди

Мурманск ул. Воровского, 15А пр-т Ленина, 7А **Нефтеюганск** мкр. 2, д. 23

кневартовск

Нижний Новгород ул. Маслякова, 5, оф. 37 ул. Карла Маркса, 32

Новгород Григоровское шоссе, 14A, маг. «НПС» Григоровска Новосибирск

Красный пр-т, тэ, ул. Державина, 75 пр. К. Маркса, 20

Норильск пр-т Ленина, 22 ул. Б. Хмельниц

ул. киевская, о Одесса ул. Жуковского, 34

ул. Жуковского, 34 **Оренбург** Матросский пер., 2 ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орск ул. Станиславского, 53

ул. Стапъл Пермь ул. Большевистская, 75, оф. 200 ул. Большевистская, 75, оф. 509 ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком» ул. Борчанинова, 15 Комсомольский пр-т, 37-47 ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»

ул. Лени..., Пятигорск vл. Московская, 84

ул. мос... Рига vл. Дзербенес, 14 ул. дзероенес, 14 **Ростов-на-Дону** ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гэндальфа»

салон «Лавка і эндальска» ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива») ул. Ерошевского, 3-219 ул. Садовая, 2125, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Санкт - Петербург Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»

MAPASUHOB

Лиговский пр-т., 1, оф. 304

Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей» Каменоостровский пр., 10/3,

Компьютерный супермаркет «АСКоД»

Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»

ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»

ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком» Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»

Магазины «MariCom» наб. р. Фонтанка, 6

Гражданский пр., 15 пр. Просвещения, 36/141 ул. Народная, 16

пр. Большевиков. 3

Симферополь ул. Севастопольская, 24/1 **Смоленск** ул. Октябрьской революции, 13

Сосновый бор ул. Сибирская, 7

Сургут ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

По вопросам оптовых закупок

Тольятти ул. Ленинградская ,53A

Тюмень Центральный универмаг, 1эт ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ vл. Хахалова, 12A

ул. хахалова, 12А **Усть-Каменогорск** ул. Ушанова, 27, подъезд 2 **Хабаровск** ул. Стрельникова, 10А

Химки Юбилейный пр-т, 60

Юбилейный пр.т, 60

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener . ный салон «Wiener:

Чита ул. Амурская, 91 Южно-Сахалинск ул. Емельянова, 34A, маг. «Орбита»

Якутск vл. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 15 (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»). «Лартия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Проопетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «Улица 1905 года»); «Таперея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); ул. Волгоградский пр-т, 70/1 (м. «Куниерскитет»). «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «Вриавская»); ул. Загозаводская»); ул. Вагозаводская»); ул. Б. Черкизовская, 1 (м. «Преображенская»), ул. Патницкая, 3 (м. «Третьяковская»); столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); ул. Измайловский вал, 3 (м. «Семеновская»); ул. Вагозаводская»); ул. Волгоградский пр-т, 70/1 (м. «Ирнаская»); ул. Вагозаводская»); ул. Волгоградский пр-т, 70/1 (м. «Преображенская»); ул. Патницкая, 3 (м. «Третьяковская»); серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); ул. Измайловский вал, 3 (м. «Кузаминки»); ул. 2-я Владимирская, 40 (м. «Динамо»); «МиР»: Волгоградский пр-т, 133 (м. «Кузаминки»); ул. 2-я Владимирская, 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чертановская, 18, к1 (м. «Чертановская»), ул. Новоксинская, 3 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский 6-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Поблинская, 157 (м. «Марьино»); ул. Воронежская, 18, к1 (м. «Чертановская»); ул. Петровка, 2 (м. «Перово»); Префсованая, 63; ул. Петровка, 2 (м. «Петровка, 2 (м. «Пе